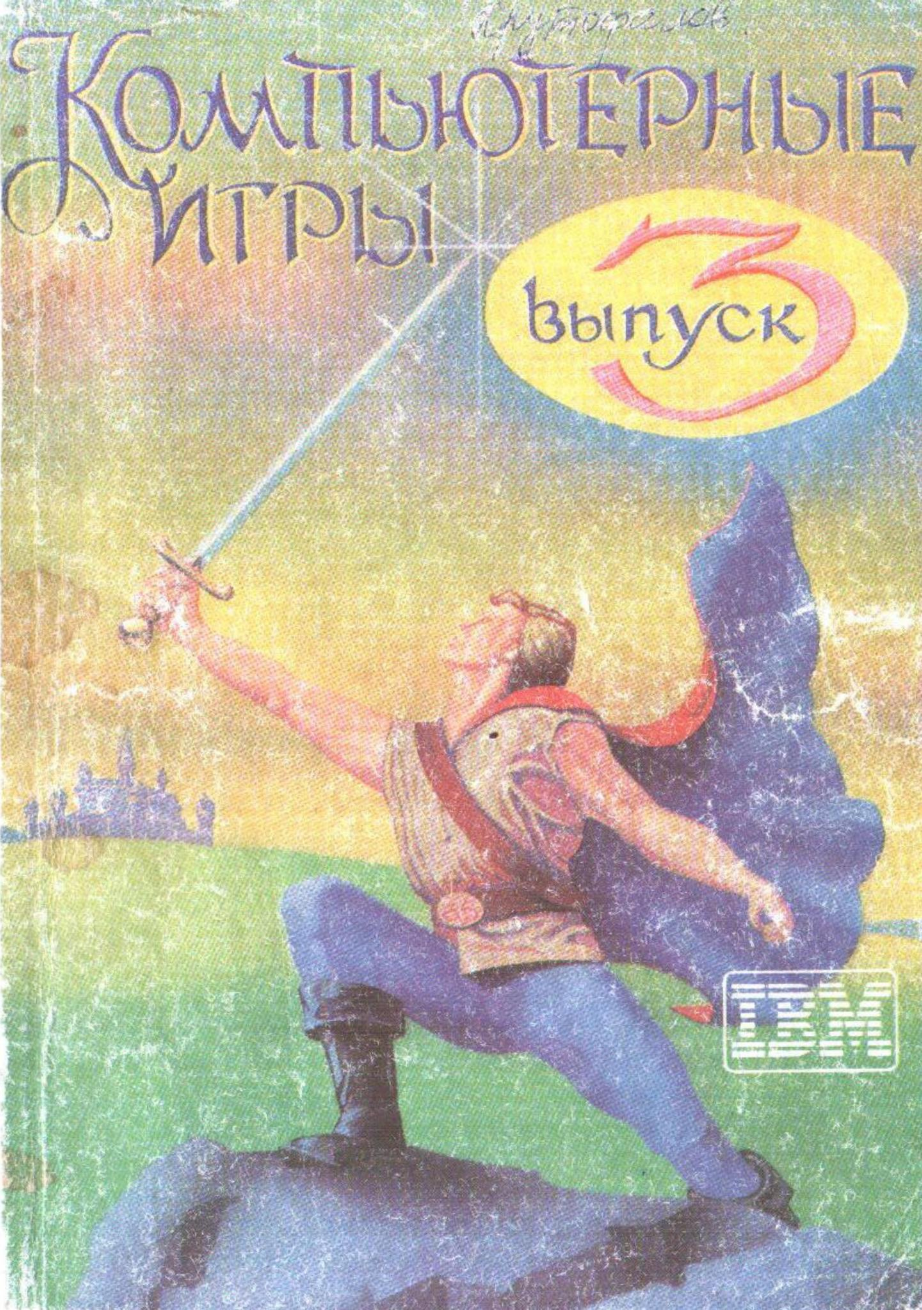

Компьютерные игры
выпуск 3
IBM

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Выпуск 3

Акционерное общество закрытого типа "АКВАРИУМ"

Москва 1994 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

Дорогой читатель!

Ты держишь в руках третий выпуск описаний игровых программ для IBM совместимых компьютеров.

Надеемся ты уже открыл для себя волшебный мир компьютерных игр с помощью наших предыдущих двух выпусков, где уже было описано 100 игровых программ. Если же этого еще не произошло, то наш третий выпуск безусловно поможет тебе. В нем мы приводим описания с указанием органов управления и путей достижения конечной цели очередных пятидесяти игровых программ. Как правило, это уже более мощные игры, требующие соответствующего аппаратного обеспечения и предназначенные для мощных компьютеров с большим объемом оперативной и внешней памяти, VGA монитором и др.

Кроме того, мы приводим краткую историю создания и деятельности фирмы SIERRA ON LINE, являющуюся одним из крупнейших поставщиков игрового программного обеспечения.

Мы будем рады, если данная книга поможет тебе победить скуку и провести множество приятных минут наедине с компьютером.

Коллектив редакции.

SIERRA ON-LINE: Первые десять лет

Сокращенный перевод статьи Джона Вилльямса (John Williams) "SIERRA's first ten years" из журнала Sierra News Magazine Vol.3, Num.1.

1. Начало. Звонок Кена.

В начале 1980 года Кен и Роберта Вилльямс основали компанию, известную сейчас всем любителям компьютерных игр. Кен тогда поддерживал с братом Джоном лишь чисто символический контакт. Его семья жила в южной Калифорнии, в маленьком городке Сими (Simi), в тысяче миль от Иллинойса, где Джон учился в школе.

Однажды дома у Джона раздался звонок Кена: "Привет, Джон! Я и Роберта написали небольшую компьютерную игру. Я пришлю тебе несколько копий, попробуй предложить ее владельцам ближайших компьютерных магазинов".

"М-м-м. О'кей", - ответил он и, положив трубку, стал выяснять поподробнее о том, что за штука такая - компьютерные игры. Адрес ближайшего магазина Джон нашел в справочнике и отправился туда сразу после получения пакета с дисками от Кена. Так он стал первым "дистрибьютером" On-Line Systems (первое название компании) вне Калифорнии.

Той первой игрой был Mystery House - игра, совместившая графику и текстовый ввод (прообраз quest'ов). А первым магазином - Computerland в городе Downers Grove. Как "продавать" игру, Джон не имел никакого представления: дальше он просто отдал ее продавцам. Его "бизнес" увенчался успехом: Джон получил заказ на большое количество копий. Удача явно улыбалась ему; где бы он не предлагал игру - везде результат был таким же. Более 50.000 копий Mystery House приобрели владельцы Apple - самого распространенного тогда персонального компьютера.

2. Коарсгоулд, Калифорния. Первые шаги.

Около Рождества 1980 года Кен и Роберта пригласили Джона поработать в их компании. 12 декабря 1980 года он стал первым человеком, нанятым в On-Line Systems. К этому времени Кен перебрался в крошечный городок Коарсгоулд (Coarsegold). Весь их офис занимал комнату 10x10 метров.

Начался стремительный рост компании. Число занятых увеличилось до 2 человек, затем до десяти. Через полгода они наняли профессионального программиста Уоррена Шведера (Warren Schwader), который и сейчас работает в компании. Появился отдел поддержки пользователей - уже тогда фирму засыпали вопросами о hint'ах.

Для придания большей солидности, компания приобретала разное автоматическое оборудование. Первым "автоматом" являлась специальная машина для упаковки продукции в пластик. А к следующему году они обладали еще и двумя сдвоенными дисководами Apple для копирования дисков! Время копирования сократилось до 5 минут, чему все были несказанно рады.

Яростнейшие споры разгорелись при переходе с портативных телевизоров, использовавшихся в качестве дисплеев, к специальным мониторам. Большинство утверждало, что это неоправданная и ненужная роскошь.

После приема на работу 26-го человека, Кен устроил грандиозную вечеринку - все дело состояло в том, что там, где он работал ранее, было всего 25 сотрудников. Коллеги веселились от души, несмотря на то, что некоторые до сих пор продолжали жить в привезенных фургончиках, а кое-кто на раскладушках прямо в офисе.

В целом же дела шли хорошо. Нельзя сказать, что идеально: некоторые из программ

были куплены в количествах менее 100 экземпляров. И все же бизнес был удачным. Пользователи уже знали фирму и ждали новых разработок.

3. Столкновение с ATARI.

В 1982 году On-Line Systems пришлось столкнуться с пренеприятной вещью - судебным процессом о нарушении авторских прав. Один из китов тогдашней компьютерной индустрии, фирма ATARI, подала на них иск в федеральный суд. Компания поступила опрометчиво, выпустив игру Gobbler, напоминавшую один из продуктов ATARI.

Узнав о том, что суд наложил временный арест на компьютеры, Кен и Джон спрятали их в багажниках своих машин. Тем самым они нарушили закон, но не прервали своей работы.

Возможно, сейчас не существовало бы компании, если бы не блестящее выступление Кена в суде, после которого претензии ATARI были признаны необоснованными. После всего случившегося фирма стала осторожна и осмотрительна. У нее уже был опыт!

4. SIERRA набирает обороты.

К концу 1982 стало просто необходимо дальнейшее расширение - требовались как новые люди, так и новые площади. Для всего этого хронически недоставало денег, поэтому было принято решение о использовании совместного капитала.

Кен заключил соглашение с известным финансовым магнатом Джекви Морби (Jacqui Morby), главой бостонской компании TA Associates, по которому компания получала за счет совместного капитала несколько миллионов долларов. Эта сделка не была продажей фирмы в чужие руки. Господин Морби стал совладельцем Sierra On-Line, и вложенные им миллионы принесли большие прибыли. За счет полученных денег фирма переехала в новые помещения, открыла крайне нужные специализированные отделы: исследований и разработок, упаковки и отсылки готовой продукции. Темпы роста мало отставали тогда от роста всей компьютерной индустрии - до 300% ежегодно.

Появлялось все больше новых моделей компьютеров. Apple выпустила новую Apple IIc, Commodore - VIC-20 и лидера бытовых машин Commodore 64, Atari производила Atari 400 и 800. Texas Instruments срочно разработала TI99. И даже Coleco - производитель игровой телеприставки ColecoVision - выпустила свой ПК Coleco Adam. Ничто не предвещало грозы...

5. Тяжелые времена.

В 1984 году Sierra On-Line производила программное обеспечение почти для всех существовавших компьютеров: кассеты для VIC-20 и Atari 400, картиджи для Coleco Adam и Commodore C-64. Около ста тысяч долларов было вложено в разработку ПО для TI99, который находился еще на стадии отладки и продавался лишь небольшими партиями.

В конце 1984 года на рынке бытовых компьютеров наступил длительный кризис. Произошло резкое падение объемов продаж многих моделей ПК. В этот тяжелый период в фирме скопились десятки тысяч нераспроданных картиджей и кассет для потерпевших крах марок ПК. Продукцию на несколько миллионов долларов пришлось сбывать по цене 3 цента за доллар!

Большой урон нанес компании провал новой разработки фирмы IBM - модели PCjr: на уникальный по тем временам 16-ти цветный графический адаптер были сделаны большие ставки (типичная для того времени XT оснащалась 4-ех цветным CGA-адаптером). Впервые в истории ставка на "синего гиганта" не принесла желаемых результатов.

Первый Macintosh фирмы Apple, для которого фирма тоже разрабатывала ПО, продавался весьма успешно: более 50.000 машин за первые 100 дней продаж, но он не смог спасти бизнес по причине черно-белого монитора.

Sierra была в нокдауне. Число сотрудников сократилось со 130 до 35 человек. Казалось, что компании пришел конец. Финансовые консультанты рекомендовали закрыть компанию и продать имущество.

6. Radio Shack спасает компанию.

Несмотря на провал PCjr, фирма Tandy Corporation начала разрабатывать свой первый PC-совместимый ПК, объявленный как новое поколение домашних компьютеров. Tandy Corporation, пионер компьютерной индустрии, уже однажды покорила рынок моделью TSR-80. Теперь был выпущен Tandy 1000, учитывающий ошибки IBM с PCjr, - компьютер с 16-ти цветной графикой 3-ех голосым звуковым синтезатором.

Tandy 1000 быстро стал популярнейшей моделью бытового компьютера. Продукты, разрабатывавшиеся компанией для PCjr, нашли огромный новый рынок. В более чем 8000 магазинах и центрах Tandy Corporation продавались программы Sierra On-Line. Ее первая игра нового типа "animated adventure game" - King's Quest I стала известной именно благодаря Tandy 1000.

Успех Tandy Corporation привел к тому, что PC-компьютеры стали бытовыми компьютерами. Большое число фирм принялось наверстывать упущенное, производя все более и более дешевые модели. Появление видеоадаптера EGA упрочило сложившуюся ситуацию. Выпуск Atari ST и
Commodore Amiga уже не смог значительно повлиять на состояние рынка.

К середине 1987 года Sierra On-Line снова была на высоте. Компания начала выпуск новых сериалов игр - Space Quest, Police Quest, Leisure Suit Larry. Рынок ПО для Atari ST и Commodore Amiga тоже получил свои версии продуктов. Но и по сей день основным для Sierra On-Line является стандарт MS-DOS.

7. Жизнь продолжается.

Sierra On-Line продолжала расти, и ей вновь потребовался капитал. В октябре 1987 года было принято решение: преобразовать компанию из частной в акционерную. По времени это совпало с днем, известным сейчас, как "Черный понедельник", когда произошло самое большое падение на рынке, со времен Великой депрессии. SIERRA ON LINE благополучно пережила эту тяжелую для многих дату.

В октябре 1988 года, год спустя после "Черного понедельника", компания Sierra On-Line окончательно стала акционерной. Стоимость ее акций, в начале стоивших $9, поднялась до $19. В 1990 году в компании работало 240 человек.

В марте 1990 года Sierra On-Line объединилась с компанией Dynamix, и стала дистрибьютором всех ее продуктов. Плодотворное сотрудничество пошло на пользу - появились игры: Rise of the Dragon, Heart of China, Willi Beamish, Stellar 7, Nova 9 и другие.

Летом 1991 года Sierra On-Line и Broderbund Software объявили об объединении усилий (не путать со слиянием компаний!) по освоению рынка. Это было вызвано появлением молодой и быстрорастущей компании Walt Disney Software.

В 1990 году Sierra On-Line занимала 21 место в мировом списке производителей ПО и 4 место в списке производителей игрового ПО. Ее доходы составили 27.331.000 долларов, а их рост по сравнению с 1989 годом составил 37%. Для сравнения - в 1983 году доходы компании составляли всего 3.200.000 долларов).

Sierra On-Line - награды и призы.

1982 - Video Magazine's Arcade Award - Jawbreaker
- Softsel Hot List Best Seller Award - Frogger

1983 - Electronic Games Magazine's Certificate of Merit for Best Arcade/Action Game - Crossfire

1984 - Family Computing Magazine's Critic's Choice Award - BC's Quest for Tires
1985 - Family Computing Magazine's Critic's Choice Award - Fuzzywomp
1987 - Software Publishers Association Award - Leisure Suit Larry in the Land of the Longue Lizards
- Softsel Hot List Hottest Product Award - King's Quest III
- Computer Software Service "The Movers Award" - Donald Duck's Playground

1988 - Golden Oak Awards:
  Best of Electronic Video - Sierra On-Line Video Catalog '88
  Best of Print - Manhunter: New York Poster
  Best Publiication - Space Piston Comic Book (from SQ2 package)
  Best Four Color Poster - Manhunter: New York Poster
  Best Electronic Sale Presentation - Sierra On-Line Video Catalog '88
- Computer Entertainer Awards:
  Best Adventure/Fantasy Game - Manhunter: New York
  Best Educational Program - Mixed-Up Mother Goose
  Exceptional Achievement in Graphics and Sound - Kins's Quest IV

1989 - Computer Gaming World's Special Award for Achievement in Sound - Space Quest III
- Software Publishers Association Awards:
  Best Adventure/Fantasy Role Playing Game - Space Quest III

1990 - Software Publishers Association Awards:
  Best Adventure/Fantasy Role Playing Game - King's Quest V
  Best Early Educational Program - Mixed-Up Mother Goose VGA

ATOMIX.

(C) 1990 THALION SOFTWARE GBMH.

Смысл игры:

В этой игре Вам надо, опираясь на свою смекалку и знание атомной физики и химии, собрать молекулы всевозможных веществ, но за весьма и весьма ограниченное время. И может быть, Вам удастся превзойти даже самого Эйнштейна!

Описание игры:

При запуске игры Вы можете увидеть в самом начале заставку игры с изображением Эйнштейна и названием игры - "ATOMIX". При нажатии "ENTER" или "SPACE" Вы можете увидеть окно с именами авторов игры вверху, а внизу - строку:

Choose 1 or 2 Player Game.
Выберите игру для 1 или 2 Игрока/ов.

Здесь надо нажать клавишу "1" или "2", в зависимости от Вашего выбора. Затем появится строка:

Choose Easy, Normal or Hard Game.
Выберите уровень сложности игры: Легкий, Средний или Сложный.

Здесь надо нажать клавишу "E" или "N" или "H", в зависимости от Вашего выбора. Затем появится строка:

Choose Joystick, Keyboard or Mouse.
Выберите в качестве управления Джойстик, Клавиатуру или Мышь.

Здесь надо нажать клавишу "J" или "K" или "M", в зависимости от Вашего выбора. Затем появится строка (в зависимости от выбора, то же самое будет и для второго игрока):

PLAYER 1 IS ON MOVE PRESS BUTTON
ОЧЕРЕДЬ ПЕРВОГО ИГРОКА, НАЖМИТЕ КЛАВИШУ

Здесь надо нажать клавишу "DOWN" для перехода к игровому экрану.

Описание игрового экрана:

В центре экрана можно увидеть лабиринт, состоящий из стен - квадратиков, нескольких шариков - частей молекул, из которых надо собрать целую молекулу и красный прямоугольник - курсор. В левом верхнем углу отображается число очков первого и второго игрока (в случае выбора двух игроков). Ниже отображается самое большое количество очков, набранных в этой игре. Еще ниже размещается номер уровня, на котором Вы находитесь. После номера уровня идет табло часов - на них указывается время, данное Вам для сборки молекулы. В левом нижнем углу размещено окно с названием и изображением молекулы, которую надо собрать.

Управление в игре:

"UP", **"DOWN"**, **"RIGHT"**, **"LEFT"** - перемещение курсора по полю лабиринта.
"ENTER" 1/2 нажатия - захватить/освободить шарик, тогда: **"UP"**, **"DOWN"**, **"RIGHT"**,

"LEFT" - инерционно перемещают захваченный шарик по лабиринту и сам захваченный шарик подсвечивается мерцающей рамкой.
"SPACE" - пауза, для возврата в игру надо дважды нажать "SPACE".
"ESC" - возврат к первой заставке и началу игры, с переустановкой параметров игры.

Примечания:

Управляя захваченным шариком, его нельзя остановить в произвольном месте. Его движение инерционное - то есть его можно установить на нужное место только при помощи стен лабиринта или других шариков, подставляемых на его пути. После сборки молекулы, она тает, затем Вам начисляются призовые очки, и Вы переходите на следующий уровень.

При выборе уровня от простейшего к сложному, время, отводимое Вам для сборки молекулы, уменьшается.

В случае игры двух игроков: Если первый игрок не успел собрать молекулу вовремя, это дело заканчивает второй игрок и очки начисляются ему и т. д.

На шестом, двенадцатом, восемнадцатом и последующих уровнях, кратных шести, Вам надо собирать не молекулы, а головоломки.

Уровни игры:

1 - WATER	2 - METAN
3 - METHANOL	4 - ETHEN
5 - PROPENE	6 - BONUS, STAGE 1
7 - ETHANOL	8 - PROPANOL
9 - ETHANAL	10 - PROPANON
11 - METHANE SOURNESS	12 - BONUS, STAGE 2
13 - ETHANE SOURNESS	14 - TRANSBUTENE
15 - CISBUTENE	16 - DIMETHYLETHER
17 - BUTANOL	18 - BONUS, STAGE 3
19 - METHYL PROPANOL	И ТАК ДАЛЕЕ...

ALONE IN THE DARK

Для начала игры, запустите tatou.com, но если Вы не знаете пароля, запускайте crack.exe. Если Вы имеете файл alonecht.bat, запустите его перед файлом crack.exe, и Вам обеспечены вечное оружие и жизни (это распространяется только на записанные позиции).

После загрузки игры, на экран выводится меню:

BEGIN A NEW GAME (начать новую игру)
RESUME A SAVED GAME (загрузить сохраненную игру)
RETURN TO DOS (выйти в ДОС)

При выборе новой игры Вам предлагается выбрать героя - мужчина или женщина.

Затем начинается предыстория игры: Вы получаете письмо от друга, и срочно едите к нему в особняк. Дом имеет пять этажей, Вы поднимаетесь на чердак, и с этого момента Вы вступаете в игру.

Управление:

Управление героем производится курсорными клавишами: вверх, вниз, влево, вправо и SPACE. Клавишей ENTER Вы можете выбрать предметы и произвести над ними различные действия. При этом экран разбивается на 3 части. В верхней части экрана отображается список предметов; действия, которые можно произвести над выбранным предметом, отображаются в правой нижней части экрана. Графическое изображение

выбранного предмета показывается в левой нижней части экрана.

Для выполнения какого либо действия нажмите клавишу ENTER, из списка предметов выберите предмет, затем в правом нижнем углу выберите действие которое Вы хотите произвести с выбранным предметом (выбор предмета и действия осуществляется курсорными клавишами и клавишей ENTER). Реализация этого действия производится клавишей SPACE.

По клавише ESC на экран вызывается меню опций игры:
RETURN TO GAME (возврат в игру)
SAVE GAME (сохранить игру)
LOAD A SAVED GAME (загрузить сохраненную игру)
MUSIC **OFF/ON** (отключить/включить музыку)
SOUND EFFECTS **OFF/ON** (отключить/включить звуковые эффекты)
DETAILS LEVEL **HIGH/LOW** (установить уровень детализации)
QUIT (выход в ДОС)

Чердак.

Подойдите к шкафу и поддвиньте его к окну так, чтобы он закрывал его собой. Поддвиньте сундук к люку так, чтобы он закрывал люк. Откройте сундук, возьмите ружье. Возьмите лампу с письменного стола. Откройте шкаф, берите ковер. Для тех, кто собирает историю из книг, ищите у фортепиано (сбоку) и на книжных полках. Спуститесь на 2-й этаж.

Второй этаж

Ищите на полке масло для лампы, берите лук. Первая дверь налево: ищите ключ на письменном столе, откройте этим ключом сундук и возьмите из него артиллерийскую саблю. Первая дверь направо: закройте дверь после того как Вы вошли, чтобы избавиться от одного "зомби".

Идите во вторую комнату (не используйте корридор, т.к. пол вместе с Вами обрушиться вниз самым натуральным образом!). Вторая комната справа; берите вазу, бросьте вазу и Вы получите ключ (расстреляйте собаку из ружья, которая вылезет из окна). Используйте ключ - откройте шкатулку, возьмите два зеркала. Вторая комната слева; откройте шкаф, берите комплект первой медицинской помощи, откройте комплект, берите флакончик и выпейте его. Выбросьте комплект первой медицинской помощи и пустой флакончик. Подойдите к центральной лестнице, поместите зеркала в статуи, спуститесь вниз до 1-ого этажа.

Первый этаж

Идите направо, осторожно откройте шкаф и берите патроны. Берите спички и древний граммофон, не беспокоя привидение на кресле.

Основной этаж

Идите налево к двум дверям, откройте правую дверь и подойдите к статуе. Найдите в статуе три стрелы, остерегайтесь пауков; выход в ту же дверь из которой Вы пришли к статуе. Возврат к Первому этажу.

Первый этаж

Идите налево по корридору, откроете вторую дверь в коридоре и попадете в ванную. Войдите туда, возьмите кувшин и выйдите назад в корридор. Откройте третью дверь, снова заполните лампу маслом, используйте спички чтобы зажечь лампу. Берите статую, ищите патроны в выдвижном ящике. Откройте 4-ую дверь в извилистом корридоре,

повесьте ковер на картину с изображением человека с топором. После этого выстрелите в противоположную стену, в портрет индейца (лучше всего это сделать стрелой из лука). Идите к двери, которая находится около картины с изображением индейца в конце зала. Войдите в комнату, возьмите фальшивую книгу, отодвиньте дедушкины часы с маятником, чтобы получить ключ. Возвратитесь в длинный зал. В середине зала - проход в темную библиотеку. Зажгите лампу и поставьте ее на пол. Избегая Библиотекаря идите налево, обратите внимание на очевидно скрытую дверь (виден только ее силуэт на книжной стенке). Поместите фальшивую книгу на правую полку и Вы попадете вовнутрь. Возьмите талисман и кинжал с полки. Используйте изогнутое лезвие на библиотекаре. Возвратитесь к лампе, возьмите лампу и выйдите через закрытую дверь. Бросьте статую в рыцаря. Возьмите меч. Спуститесь на основной этаж.

Основной этаж

Идите направо к кухне. Достаньте ключ из чулана, суп из камина, большее количество масла из другого чулана (старую масленку можете выкинуть). Ищите угли в коробке (съешьте их для лучшего самочувствия), откройте коробку - получите револьвер, выбросьте коробку. Заполните кувшин из бочки с водой (Расстреляйте "зомби" который появиться когда-нибудь в дверях). Выйдите из другой двери. Войдите в столовую вместе с "зомби". Подойдите к концу стола, поместите суп на стол. Не идите к коридору, выйдите через 3-ю дверь. Не обращайте внимание на дымящийся стол, используйте заполненный кувшин. Используйте ключ для того, чтобы открыть дверь. Попадите в кабинет Jeremy, ищите на полках пластинку. Возвратитесь в коридор. НЕ ОТКРЫВАЙТЕ ФАСАДНЫЕ ДВЕРИ ДОМА! Сражайтесь с пиратом около третьей двери (примененяйте саблю). Откройте двери танцевального зала ключом, который Вам дал пират, используйте пластинку с граммофоном (Танцы мертвых). Избегайте балерин и получите ключ, который лежит на камине. Возвратитесь к кабинету Jeremy, и поместите саблю около другой сабли с щитом. Перед Вами появится секретная лазейка в подвал. Пройдите по ступенькам в подвал.

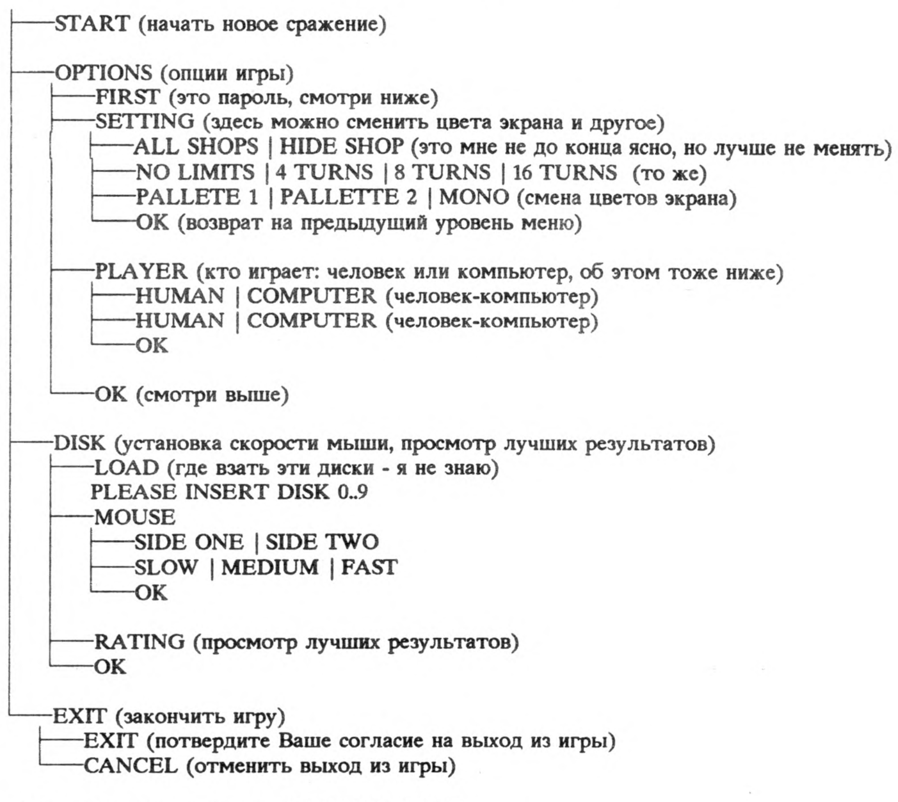
Подвал (Cellar)

Преодолейте мост (прыжками), избегайте червяка. Боритесь против собаки и пробуйте оказаться позади червяка, после этого Вы можете добраться в комнату с водой. Попадите в другой конец комнаты (если Вы упадете в воду, Ваши спички и охотничья винтовка будут влажными, но в Вашем распоряжении останется зажигалка и револьвер). Расстреляйте ехидного паука, попадите в комнату со столбами, убейте хищную птицу. Перейдите по столбам в другую сторону комнаты. Пройдите туннель и Вы обнаружите пещеру с деревянными мостами. Попадите на другую сторону и используйте ключ на сундуке. Возьмите драгоценный камень. Отодвиньте большой камень в сторону. Выйдите из прохода. Не обращайте внимание на закрытую дверь, идите в темный лабиринт (применение лампы). С другой стороны лабиринта - дверь. Используйте драгоценный камень для того, чтобы открыть дверь. Теперь Вы находитесь в комнате с fireballs-spewing деревом и водными монстрами. Достаньте алтарь около дерева, берите крючок. Поместите талисман в алтарь, бросьте горящую лампу в дерево. (Получите ад снаружи!). Используйте крючок на двери, чтобы выйти наружу. Возвратитесь в темный лабиринт (сейчас там светло), используйте крючок справа на ближней двери. Вернитесь к туннелям с червяком, попробуйте найти выход к винному погребу. Здесь Вы встретите крыс и затем Вы подниметесь по лестнице и можете со спокойной душой выходить через передние (фронтальные) двери.

BATTLE ISLAND
1992 by BLUE BYTE

Военная стратегическаая игра.
Смысл такой: Вы должны просто выигрывать уровень за уровнем. И все. В конце каждого уровня компьютер сооообщает вам пароль для следующего уровня.

Сначала разберем все меню игры.
Перемещение по меню - клавиши курсора, выбор - ENTER.



```
├──START (начать новое сражение)
│
├──OPTIONS (опции игры)
│   ├──FIRST (это пароль, смотри ниже)
│   ├──SETTING (здесь можно сменить цвета экрана и другое)
│   │   ├──ALL SHOPS | HIDE SHOP (это мне не до конца ясно, но лучше не менять)
│   │   ├──NO LIMITS | 4 TURNS | 8 TURNS | 16 TURNS  (то же)
│   │   ├──PALLETE 1 | PALLETTE 2 | MONO (смена цветов экрана)
│   │   └──OK (возврат на предыдущий уровень меню)
│   │
│   ├──PLAYER (кто играет: человек или компьютер, об этом тоже ниже)
│   │   ├──HUMAN | COMPUTER (человек-компьютер)
│   │   ├──HUMAN | COMPUTER (человек-компьютер)
│   │   └──OK
│   │
│   └──OK (смотри выше)
│
├──DISK (установка скорости мыши, просмотр лучших результатов)
│   ├──LOAD (где взать эти диски - я не знаю)
│   │  PLEASE INSERT DISK 0..9
│   ├──MOUSE
│   │   ├──SIDE ONE | SIDE TWO
│   │   ├──SLOW | MEDIUM | FAST
│   │   └──OK
│   │
│   ├──RATING (просмотр лучших результатов)
│   └──OK
│
└──EXIT (закончить игру)
    ├──EXIT (потвердите Ваше согласие на выход из игры)
    └──CANCEL (отменить выход из игры)
```

Итак. Сначала о пароле (OPTIONS/FIRST).
Разберем все по порядку. Здесь выводится пароль для текущего уровня. После того, как Вы успешно прошли очередной уровень, на этом месте будет записан новый пароль. Рекомендуется записывать их на бумагу, т.к. после перезапуска игры опять будет FIRST. Первые 15 уровней для игры: "человек с человеком". Игра с машиной начинается с 16 уровня. Всего 34 уровня. Поэтому смело вводите пароль для уровня 16 и дерзайте. Эсли Вы хотите поиграть с подружкой (в чем я не уверен - она скорее всего не согласится!), то начинайте с 1-го уровня.

Теперь об игроках (OPTIONS/PLAYER). Здесь можно выбрать играете ли Вы против машины, или друг с другом. С машиной Вы можете играть, только начиная с 16 уровня. Учтите это!. Пароль для следующего уровня, начиная с 16, выводится только в том случае, если Вы играли с компьютером и обыграли его. Довольно интересно смотреть сражение компютера против компьютера.

Я не понял 3 пункта меню. Так что если их не менять, то выигрть можно.

А теперь о самой игре.

Нажмите START и ...

Вы увидели 2 игровых экрана. В дальнейшем я буду рассказывать все для игрока 1. Для игрока 2 все тоже самое, только клавиши управления другие.

Поле слева для игрока 1. Когда Вы играете с компьютером то Вы слева.

Все основные действия производятся через курсор в виде ромбика. Курсор Вы можете перемещать влево, вправо, вверх, вниз. Нажмите клавишу SPACE, и не отпуская ее, нажимайте клавиши, которыми Вы перемещаете ромбик. Вы увидите, что в курсоре появились какие-то символы. Все эти символы несут какое-то действие. Все, кроме одного, - символа "X". Это пустышка. Если Вы увидели только пустышку, то отпустите клавишу, и установите курсор на танк или пехоту, то есть на какое нибудь военное подразделение. Нажмите SPACE - DOWN и Вы увидите знак вопроса. Теперь отпустите SPACE. Вы увидели информацию об одном подразделении. В ней легко разобратся. Нажмите SPACE снова, чтобы продолжить игру. Теперь воспользуйтесь комбинацией SPACE - RIGHT, Вы увидели карту местности. Курсором перемешайте прямоугольник. Установив его в нужное место карты, нажмите SPACE.

Теперь установите курсор снова на военное подразделение и воспользуйтесь комбинацией SPACE - UP. Вы увидите, что некоторые клетки (?) стали красными. Туда Вы можете переместить подразделение. Установите курсор на одну из них и нажмите 2 раза SPACE. Теперь Вы знаете как перемещать подразделения, наводить справки и перемещаться по карте. Найдите на карте Вашу базу - на ней есть что-то вроде лампочки, имеющей цвет, что и Ваши подразделения. Наведите курсор на эту лампочку и воспользуйтесь комбинацией SPACE - LEFT. Теперь Вы на базе. Выход с базы SPACE - RIGHT. С базы Вы можете выпускать новые подразделения: резерв и другое. После того, как Вы переместили все Ваши подразделения, нажмите SPACE - LEFT. Теперь нажмите клавишу F1. Теперь Вы можете нанести удар своим подразделением по подразделению противника. Если есть такая возможность. Удар наностится аналогично перемещению подразделения SPACE - UP, только теперь если удар нельзя нанести, красных ромбиков нет. Если удар можно нанести, то установите курсор на красный ромбик и нажмите SPACE. После того, как Вы установили куда будете наносить удар, подтвердите это. Нажмите SPACE - LEFT и потом F1.

Теперь Вы знаете основы этой игры. Если еще не поняли, повторяю: сначала Вы перемещаете свои подразделения, подтверждаете это SPACE - LEFT и потом F1, и после этого указываете куда будут наноситься военные удары и подтверждаете это снова. Теперь ждите. Идут разборки. И так повторяете до тех пор пока не проиграете или не выиграете. В конце игры Вам будет показана статистика. Посмотрите на самую нижнюю строчку. Там будет указан пароль для следующего уровня. Запишите его.

Если Вы по результатам вошли в таблицу лучших, то Вас попросят ввести свое имя. Что Вы с гордостью и можете сделать.

Клавиши управления:

	Игрок 1	Игрок 2
вверх	UP	F
вниз	DOWN	C
влево	LEFT	X

вправо	RIGHT	V
клавиша	SPACE	CTRL

Действия с военным подразделением или базой - нажать и удерживать клавишу (SPACE [CTRL]) и, не отпуская ее, нажимать клавиши управления: вверх, вниз, вправо, влево... Выбрав действие: перемещение подразделения, информация о нем, переход по карте или другое, не отпуская клавишы управления, отпустить клавишу (SPACE [Ctrl]). И так везде.
ESC - прервать сражение
F2 - музыка ДА/НЕТ
F3 - звуковые эффекты ДА/НЕТ

ПАРОЛИ:

для игры человек-человек для игры человек-компьютер

уровень	пароль	уровень	пароль
00	FIRST	16	CONRA
01	GHOST	17	PHASE
02	GAMMA	18	EXOTY
03	MARSS	19	MOUNT
04	EAGLE	20	FIGHT
05	?????	21	RUSTY
06	?????	22	FIFTH
07	?????	23	VESUV
08	?????	24	MAGIC
09	?????	25	SPACE
10	?????	26	VALEY
11	?????	27	TESTY
12	?????	28	TERRA
13	?????	29	SLAVE
14	?????	30	NEVER
15	?????	31	RIVER
		32	DELTA
		33	ERAKH

CISCO HEAT

Эту игру можно отнести к разряду таких игр, как FORMULA-1, DTRAK и т.д. Главная цель играющего - прийти первым к финишу.

Гоночные заезды проходят между полицейскими машинами различных штатов.

В начале игры вам необходимо установить параметры игры: звук, графику. После этого нужно нажать клавишу F10 для старта игры. Для заезда предлагаются две полицейские автомашины. Одна имеет большую ширину, и следовательно, Вы имеете больше шансов попасть в аварию, но и скорость у машины выше. Другая же меньше по габаритам, но и скорость ниже.

Вы сделали выбор? Начинается заезд.

После выстрела судьи, полицейские машины рванулись с места. Как правило, на первых метрах они обгоняют Вас, но не теряйтесь, а лучше жмите на газ (клавиша "вверх" или на дополнительном поле 8). Да, не забудьте переключить скорость с SLOW на HIGH. При разгоне, рычаг скорости должен находиться в позиции SLOW. При дальнейшем разгоне, Вы ставите его в положение HIGH и мчитесь, увеличивая скорость.

По дороге Вам будут встречаться: разлитое масло, деревянное ограждение, фонарные

столбы (Помните, что фонарные столбы никогда не нападают первыми!), дома на обочинах. Все это и многое другое, что Вы сами увидите, играя в эту игру, нужно, по возможности, объезжать, а иначе вашу машину перевернет, и Вы потеряете скорость, а следовательно, и драгоценное время.

Время от времени, дорога будет делать крутые повороты, но самое опасное - повороты под прямым углом. Будьте предельно внимательны в этих местах! Иногда, навстречу или поперек движения, будет двигаться автотранспорт: легковые и грузовые машины, - поэтому соблюдайте правила дорожного движения. Самое неприятное столкновение - это столкновение с движущимся навстречу вам трамваем. При столкновении с ним, Вы теряете очень много времени.

Удачи!

Клавиши управления:

UP - прибавить газ;
LEFT - поворот влево;
RIGHT - поворот вправо;
DOWN - торможение;
SPACE - скорость.

COLOR BALLS

СМЫСЛ ИГРЫ:

Эта игра является очередной модификацией "ТЕТРИСА". Надо, управляя тройками шаров, спускающимися сверху в "стакан" и окрашенными в какой нибудь из семи цветов (синий, зеленый, красный, серый, голубой, желтый, белый), и меняя их расцветку, подбирать такие комбинации расположения шариков одного и того же цвета, чтобы добиться их уничтожения, стремясь к тому, чтобы "стакан" как можно большее время оставался почти пустым. Комбинации шариков смотрите ниже.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

При запуске игры Вы сначала увидите заставку игры и таблицу лучших результатов. Ниже будет строка "Enter your skill level (0..9) or "ESC" to quit" - "Введите номер уровня, на котором Вы хотите играть (0..9) или "ESC" для выхода". При нажатии клавиш в диапазоне (0..9) Вы начинаете игру с того уровня, номер которого Вы нажали. При нажатии клавиши "SPACE" Вы начинаете с нулевого уровня. Ниже приводятся комбинации расположения шариков одного цвета, при которых они уничтожаются (три шарика):

1 - На одной линии по горизонтали
2 - На одной линии по диагонали
3 - Три шарика расположенные рядом в виде треугольника вершиной вниз или вверх

Если Вы в ходе игры набрали количество очков, превышающее результат какого - нибудь игрока, указанного в таблице, то после игры Вам надо указать Ваше имя, в назидание потомкам, что вот были такие люди.

После заполнения "стакана" Вас возвращают к заставке игры и дальше смотри выше.

ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ЭКРАНА:

В центре размещается "стакан", в который сверху опускаются тройки шаров. Слева, в верхнем углу, размещено окно, отображающее количество очков, начисленных Вам. Еще ниже отображается количество шаров, которые Вам удалось уничтожить. В правом верхнем углу размещается номер уровня, на котором Вы играете сейчас.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ:

4 - влево
6 - вправо
5 - поменять цвета шариков для создания нужной комбинации.

"SPACE" - Сразу опустить тройку шариков на дно "стакана".
"+" - Установить номер уровня, на котором Вы хотите играть. То есть при однократном нажатии этой клавиши цифра в верхнем левом углу увеличивается на единицу и увеличивается скорость опускания троек шариков на дно "стакана" и уменьшается время, даваемое на ответную реакцию.
"PAUSE"/"BREAK" - Пауза.
"ESC" - Выход из паузы, если нажата кнопка "PAUSE"/"BREAK". Также, если в ходе игры нажать эту клавишу, то Вы вернетесь к заставке игры, а повторное нажатие выведет Вас в ДОС.

COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL.

СМЫСЛ ИГРЫ:

Эта игра является почти реальным имитатором вертолета RAH-66 COMANCHE (КОМАНЧ). В ходе этой игры Вам надо будет выполнять различные миссии с разными уровнями сложности.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

При запуске игры Вы вначале увидите заставку фирмы NovaLogic, потом заставку самой игры. После заставки игры Вы увидите картинку с вертолетом с надписью "Loading mission..." - "Загрузка миссии...". После нее пойдет деморолик, показывающий действия вертолета COMANCHE в трех типах погодных условий (очень темная ночь на зеленоватой местности (из-за использования прибора ночного видения); ночью, на красноватой местности; днем, на зеленоватой местности. Причем рельеф местности не только в деморолике, но и при выполнении миссий очень сложный и сильно изрезан. После этого деморолика все повторяется. При нажатии в любом месте этого демонстрационного ролика клавиши "ENTER" или "SPACE" Вы можете попасть в главное меню (MAIN OPERATIONS MENU) или меню выбора пилота (SELECT PILOT). При выборе пилота, пользуясь клавишами "UP", "DOWN", можно перемещать курсор - прямоугольник по списку пилотов (если есть их имена), или нажав клавишу "DEL", ввести новое имя, или стереть имя, бывшее ранее, перезаписав его. Слева от имени пилота отображается количество его вылетов, а справа-его награды (если есть). После выбора пилота, нажав "ENTER", Вы попадаете в главное меню - "MAIN OPERATIONS MENU" - "ГЛАВНОЕ ОПЕРАЦИОННОЕ МЕНЮ":

MAIN OPERATIONS MENU - ГЛАВНОЕ ОПЕРАЦИОННОЕ МЕНЮ.

1. RAH-66 PILOT Galart	- RAH-66 ПИЛОТ Джаларт.
2. BEGIN MISSION	- НАЧАТЬ МИССИЮ.
3. YOUR STATS	- ВАШЕ ПОЛОЖЕНИЕ.
4. CHOOSE ANOTHER PILOT	- ВЫБРАТЬ ДРУГОГО ПИЛОТА.
5. RAH-66 OVERVIEW	- ИНФОРМАЦИЯ О ВЕРТОЛЕТЕ RAH-66.
6. DEMO	- ДЕМОНСТРАЦИЯ.
7. CREDITS	- ИНФОРМАЦИЯ.
8. EXIT TO DOS	- ВЫХОД В ДОС.

1 - В этой строке указывается имя пилота, которого Вы выбрали.
2 - Здесь Вам будет предложено выбрать тренировочные (COMANCHE TRAINING) или боевые вылеты (OPERATION MAXIMUM OVERKILL). После этого перед Вами на выбор будет десять миссий. Первые три миссии будут подсвечены зеленым (их можно выполнить сразу), остальные - оранжевым (надо прежде выполнить все миссии, названия

которых подсвечены зеленым, чтобы получить возможность по порядку выполнить все остальные миссии), голубым цветом подсвечиваются выполненные миссии. Управление курсором - "UP"/"DOWN" - вверх/вниз, "ESC" - откат на шаг назад. При выборе какой-нибудь миссии и нажатии "ENTER" появляется текст с разъяснением того, что надо делать при выполнении этой задачи, а ниже две строчки:

I accept this mission - Я выбираю эту миссию.

I regect this mission - Я отказываюсь от этой миссии.

Подсветив нужную строчку и нажав "ENTER", Вы видите картинку с вертолетом и надписью "LOADING MISSION..." - "ЗАГРУЗКА МИССИИ..." в случае выбора миссии, в противном случае Вы возвращаетесь в меню выбора миссий. Описания миссий и некоторую другую информацию, относящуюся к ним, можно рассмотреть подробней ниже.

3 - Здесь можно посмотреть количество Ваших вылетов, количество врагов, уничтоженных Вами и количество очков, начисленных Вам, и награды, имеющиеся у Вас. Возврат в меню - "ESC", "ENTER", "SPACE".

4 - Можно выбрать другого пилота, если ранее выбранный Вас не удовлетворяет. Управление смотрите выше.

5 - При выборе этой команды Вы сможете посмотреть на вертолет сбоку и узнать, чем он располагает и т. д.:

BOEING SICORSKY RAH-66 OVERVIEW
ОБЗОР ВЕРТОЛЕТА БОИНГ СИКОРСКИЙ RAH-66

* Пятилопастный главный ротор.
* Веерообразная антивращательная система.
* Самонаводящаяся система возврата на базу после выполнения миссии.
* Электронная система контроля полета.
* Широкое поле обзора дисплея, встроенного в шлем пилота.
* Полностью убирающееся посадочное шасси.
* Шесть внутренних многоцелевых ракетных подвесок.
* Трехствольный двадцатимиллиметровый турельный пулемет.

6 - Запустить деморолик (см. его описание выше). Возврат в меню - "ESC", "ENTER", "SPACE".

7 - Тут можно узнать, кто конкретно сделал эту игру, кто отвечает за графику и т. д. Возврат в меню - "ESC", "ENTER", "SPACE".

8 - Выход в ДОС, но имейте в виду, что запроса на подтверждение нет!

ОПИСАНИЕ МИССИЙ И НЕКОТОРАЯ ДРУГАЯ ИНФОРМАЦИЯ:

COMANCHE TRAINING

Oil Tank Holyday:

Враг, отступая, оставил свои стратегически важные нефтяные танки без защиты. Ваша задача - уничтожить все нефтяные резервуары. В Вашем распоряжении есть некоторое количество оружия, включая STINGER'ы и HELLFIER'ы.

Цели - 20 шт. Вылетаете - один.

Вооружение:

HELLFIRE	- 8;	ARTILLERY	- 0;	CANNON	- 500;
STINGER	- 8;	WINGMAN	- 0;	ROCKETS	- 62;

Dui Enforcement:

Водка и высокотехнологическая война несовместимы. Ваша задача заключается в том, чтобы извлечь пользу из пристрастия врагов к водке и уничтожить два полнокомплектных танковых взвода. Вы полностью загружены HELLFIRE'ами и сможете заставить их (врагов) подумать дважды, прежде чем пить на работе! Электронное зрение Вашего COMANCHE'а автоматически адаптируется к ночной тьме.

Цели - 8 шт. Вылетаете - один.

Вооружение:

HELLFIRE	- 12;	ARTILLERY	- 2;	CANNON	- 500;
STINGER	- 4;	WINGMAN	- 0;	ROCKETS	- 62;

Flying Werewolves:

Линия снабжения была разорвана за четыре дня и враги в подавляющем большинстве остались без запасов вооружения. Найдите и уничтожьте все вертолеты HOKUMS (WEREWOLVES) на поле битвы. Лучшим оружием для них является "ВЫСТРЕЛИ И ЗАБУДЬ" - ракеты STINGER. Ее недостаточно для уничтожения танка, но обычно она сбивает HOKUM.

Цели - 8 шт. Вылетаете - один.

Вооружение:

HELLFIRE	- 2;	ARTILLERY	- 0;	CANNON	- 500;
STINGER	- 18;	WINGMAN	- 0;	ROCKETS	- 62;

Wing Leader:

Это Ваш шанс показать себя Лидером. Огромное количество вражеских танков сосредоточено в пустыне и Ваша задача-уничтожить все это. Вы сможете ориентироваться и стрелять с вертолета Вашего напарника так же, как бы Вы стреляли своими ракетами. Когда наведете Вашего напарника на цель, он пойдет вперед без прикрытия и может быть сбит. Он еще сосунок, так что будьте внимательней и осторожней!

Цели - 18 шт. Вылетаете - с напарником.

Вооружение:

HELLFIRE	- 6;	ARTILLERY	- 0;	CANNON	- 500;
STINGER	- 12;	WINGMAN	- 14;	ROCKETS	- 62;

Deadman's Grotto:

Несколько вражеских лагерей было засечено у местечка под названием DEADMAN'S GROTTO. Артиллерия размещена на позициях и ожидает только координат наводки для открытия огня. Враги очень хорошо вооружены и очень метко стреляют. Не вступайте С НИМИ В КОНТАКТ!

Цели - 14 шт. Вылетаете - один.

Вооружение:

HELLFIRE	- 6;	ARTILLERY	- 10;	CANNON	- 500;
STINGER	- 10;	WINGMAN	- 0;	ROCKETS	- 62;

Mayan Malay:

На широко расстелившейся буйной растительности зеленых холмов Перу разместились различные, тщательно охраняемые вражеские цели. Ваша задача-найти все это. Не тратьте HELLFIRE'ы на нефтяные резервуары, когда пулемет может сделать ту же самую работу. Там довольно много беспокойных мест, так что используйте Ваше оружие как можно более экономней. Также напарник, вооруженный HELLFIRE'ами, может нести их для помощи Вам.

Цели - 20 шт. Вылетаете - с напарником.

Вооружение:

HELLFIRE	- 6;	ARTILLERY	- 0;	CANNON	- 500;
STINGER	- 12;	WINGMAN	- 8;	ROCKETS	- 62;

Night Strike:

Эта миссия может принести еще несколько крестиков - сбитых врагов - на дверь Вашего COMANCHE'а. Большие звенья вертолетов HOKUM посажены на землю в разных местах. Если Вы будете достаточно быстры и точны, то Вы сможете уничтожить их до того, как они взлетят.

Цели - 20 шт. Вылетаете - один.

Вооружение:

HELLFIRE	- 2;	ARTILLERY	- 5;	CANNON	- 500;
STINGER	- 18;	WINGMAN	- 0;	ROCKETS	- 62;

Afgan Unrest:

Маленькая фракция Афганских военных хочет придти к власти и установить диктатуру. Их лагерь был недавно замечен со спутника. У них есть малое количество вертолетов HOKUM'ов и танков Т-80, охраняющих большой, стратегический запас топлива. Ваша задача-уничтожить все! Плотная концентрация врагов предполагает быструю и внезапную атаку. Вы будете летать ночью.

Цели - 10 шт. Вылетаете - один.

Вооружение:

HELLFIRE	- 10;	ARTILLERY	- 5;	CANNON	- 500;
STINGER	- 10;	WINGMAN	- 8;	ROCKETS	- 62;

Werevolves Jamboree:

Это выглядит так, как бы если кто-то со смехотворно малым количеством денег смог купить последние и лучшие модели советского вооружения и этот случай не является исключением. Мы уже потеряли одного человека на его уничтожении, так что теперь Ваша очередь. Мы посылаем Вас с артиллерией, удачи Вам!

Цели - 10 шт. Вылетаете - один.

Вооружение:

HELLFIRE	- 2;	ARTILLERY	- 5;	CANNON	- 500;
STINGER	- 18;	WINGMAN	- 0;	ROCKETS	- 62;

The Kilauea Encounter:

ГОА (Гавайская Освободительная Армия) угрожает проведением террористических актов, протестуя против Американской окупации. ГОА получила вооружение от Русских и перевезла его в вулкано-землятрясениеопасный район в южной части Kilauea. Ваш COMANCHE подготовлен для боевых действий в пустыне, но 200 по Фаренгейту и сильная жара от лавы - это уже другой вопрос. Ваша задача - найти и уничтожить все вооружение ГОА. Если Вы сделаете это, то Вы получите медаль.

Цели - 11 шт. Вылетаете - с напарником.

Вооружение:

HELLFIRE	- 5;	ARTILLERY	- 5;	CANNON	- 500;
STINGER	- 12;	WINGMAN	- 12;	ROCKETS	- 62;

OPERATION MAXIMUM OVERKILL

Werewolves on Patrol:

Если Вы хотите посмотреть мир, то нет ничего лучше, как сделать это рядом с вражескими линиями. К счастью, уже ночь и враги не смогут быстро Вас сбить. Уничтожайте их друг за другом и дайте немного позабавиться Вашему напарнику.

Цели - 26 шт. Вылетаете - с напарником.

Вооружение:

HELLFIRE	- 4;	ARTILLERY	- 0;	CANNON	- 500;
STINGER	- 18;	WINGMAN	- 14;	ROCKETS	- 62;

The Last Sacrifice:

Охрана древнего замка для жертвоприношений, бывшие сотрудники КГБ, предавшие его (КГБ), решили принести последнюю жертву-Вас! Ваша цель-уничтожить всю наземную технику в квадранте. Ваш напарник полностью загружен HELLFIRE'ами, а у Вас, в свою очередь, полный боекомплект STINGER'ов. Вертолеты WEREWOLVES поддерживают постоянную связь друг с другом.

Цели - 17 шт. Вылетаете - с напарником.

Вооружение:

HELLFIRE	- 6;	ARTILLERY	- 5;	CANNON	- 500;
STINGER	- 10;	WINGMAN	- 6;	ROCKETS	- 62;

Tactical Run:

Войска КГБ вернулись, и окопались в пустыне, имея большой резерв топлива. Пролетите по своему пути через вражеские порядки и уничтожьте нефтяные резервуары. Подобная стратегическая победа сможет привести к прекращению подобных попыток возвращения со стороны КГБ.

Цели - 5 шт. Вылетаете - один.

Вооружение:

HELLFIRE	- 6;	ARTILLERY	- 0;	CANNON	- 500;
STINGER	- 10;	WINGMAN	- 0;	ROCKETS	- 62;

Rivers Run Deep:

Группа танков Т-80 и зенитных гусеничных бронемашин GECKOS прорвалась на нашу территорию. Вы с Вашим напарником должны будете уничтожить их всех. Недавняя попытка прорыва была проведена при помощи эскадрильи вертолетов WEREWOLVES, осуществлявших воздушную поддержку. Мы рекомендуем уничтожить их самыми первыми.

Цели - 14 шт. Вылетаете - с напарником.

Вооружение:

HELLFIRE	- 8;	ARTILLERY	- 6;	CANNON	- 500;
STINGER	- 8;	WINGMAN	- 8;	ROCKETS	- 62;

Night of Death:

Красота ночи (с приборами ночного видения) может быть разрушена. Особенно, когда воздух битком забит самонаводящимися ракетами. Мы нашли несколько ключевых ракетных городов, которые мы хотели бы уничтожить. Надеемся, что Вы и Ваш напарник сможете уничтожить все это. Если Вы, вернувшись, сделаете это, то мы повысим Вас в ранге.

Цели - 3 шт. Вылетаете - с напарником.

Вооружение:

HELLFIRE	- 8;	ARTILLERY	- 2;	CANNON	- 500;
STINGER	- 8;	WINGMAN	- 12;	ROCKETS	- 62;

Thirsty Werewolves:

Ваша задача-уничтожить вражеские нефтяные баки с топливом, прежде чем вертолеты WEREWOLVES, приземлившиеся рядом с ними, подзаправятся перед боевыми действиями. Если Вы уничтожите вертолеты, то в Вашей жизни будет меньше проблем. К несчастью, они хорошо охраняются патрулирующими их стоянку зенитными гусеничными бронемашинами GECKOS с полным боекомплектом ракет.

Удачи Вам, Вы нуждаетесь в ней!

Цели - 4 шт. Вылетаете - один.

Вооружение:

HELLFIRE	- 8;	ARTILLERY	- 4;	CANNON	- 500;
STINGER	- 8;	WINGMAN	- 0;	ROCKETS	- 62;

Spiritual Reclamation:

Войска КГБ вернулись, чтобы восстановить свой замок. Во внезапной атаке ночью Они послали полный арсенал, состоящий из зенитных гусеничных бронемашин GECKOS, танков Т-80 и вертолетов WEREWOLVES с полными боекомплектами против Вас! Не успев оправиться и подготовиться к отражению атаки, Вы вылетаете на битву с минимальным комплектом вооружения. Не беспокойтесь до потери сознания, несколько хороших парней из артиллерийской поддержки вокруг Вас на 100 %.

Цели - 12 шт. Вылетаете - один.

Вооружение:

HELLFIRE	- 6;	ARTILLERY	- 8;	CANNON	- 500;
STINGER	- 10;	WINGMAN	- 0;	ROCKETS	- 62;

Volcanic Nightmare:

Безупречная секретная база. Жара восхода и облака туч скрывали ее местонахождение от нашего спутника годами. Если бы не незначительное улучшение IR-детекторов, мы бы никогда не узнали о ней. Ваша задача - дать понять врагам, что мы знаем их местонахождение, уничтожая их друг за другом.

Цели - 19 шт. Вылетаете - с напарником.

Вооружение:

HELLFIRE	- 8;	ARTILLERY	- 8;	CANNON	- 500;
STINGER	- 8;	WINGMAN	- 10;	ROCKETS	- 62;

Valley of Instant Death:

Благодарим за добровольное согласие, но не в одиночку, иначе Вы погибнете, решившись на эту миссию. Враги окопались, каждый сам по себе, в маленькой долине и очень хорошо подготовились к атаке. Напоследок, мы сделали упор на том, что сообщили всем новым постам, где Вы можете находиться и послали с Вами для уничтожения врагов большое количество самонаводящихся ракет.

Цели - 16 шт. Вылетаете - один.

Вооружение:

HELLFIRE	- 14;	ARTILLERY	- 5;	CANNON	- 500;
STINGER	- 2;	WINGMAN	- 0;	ROCKETS	- 62;

Wolfpack:

Каждый вертолет WEREWOLVES за 50 секунд сядет Вам на хвост. У Вас есть только по одному STINGER'у для каждого вертолета WEREVOLVES, ТАК ЧТО ЭКОНОМЬТЕ! Если Вы переживете атаку вертолетов WEREWOLVES, то оставшаяся часть миссии будет просто кусочком торта.

Цели - 12 шт. Вылетаете - с напарником.

Вооружение:

HELLFIRE	- 8;	ARTILLERY	- 0;	CANNON	- 500;
STINGER	- 8;	WINGMAN	- 12;	ROCKETS	- 62;

ПРИМЕЧАНИЯ:

Против Вас действует военная техника советского производства - вертолеты HOKUM, KA-50; танки T-80 и зенитные гусеничные бронемашины с радиолокаторами GECKOS. Уничтожайте вертолеты в первую очередь, затем зенитные бронемашины, а потом можно попробовать пулеметом или ROCKET'ами домолотить танки и потом, если есть, нефтяные резервуары. Противоракетная и дымовая защита работает автоматически, так что одной проблемой для Вас меньше. Но при вылетах с напарником проверяйте, где он находится, или Вы можете его сбить по ошибке, приняв за врага. Подробней смотрите "УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ". Его также можно опознать по внешнему виду вертолета (он тоже летит на вертолете COMANCHE, у которого один ротор с пятью лопастями, а у вражеских вертолетов два ротора, размещенных друг над другом). Если в миссии, про которую сказано, что Вы вылетаете с напарником, а в самом начале миссии его нет, то не беспокойтесь, он подлетит попозже или находится вне пределов видимости радара. Сам он ничего не может уничтожать, так что придется все делать Вам. Некоторую информацию про напарника смотрите ниже.

HELLFIRE - самонаводящаяся ракета (сбивает один вертолет, взрывает танк и другие цели помельче).

STINGER - самонаводящаяся ракета (часто сбивает один вертолет) следите за вертолетом, по которому пущена ракета, и если он после попадания стал крутиться, то все, он покойник. Если вертолет продолжил полет, то пустите еще одну ракету, и он уже окончательно будет уничтожен. Но при пуске следите, чтобы цель не ушла из захвата наводки! (это предупреждение действительно и для всех других видов самонаводящихся ракет.) Для уничтожения единицы наземной техники надо три ракеты.

ARTILLERY - самая плохая ракета, пользы от нее никакой, слишком легкая ракета и никогда нельзя толком проконтролировать ее запуск).

WINGMAN - самонаводящаяся ракета (сбивает один вертолет, взрывает танк и другие цели помельче. Но имейте в виду, что они находятся на вертолете напарника. Как стрелять-находите группировку тяжелой техники, зависаете в 250-350 метрах от них, и ждете, пока напарник не пройдет вперед и не зависнет рядом с вражеской техникой. Тогда захватываете цель, стреляете этой ракетой и все в порядке!).

CANNON - несамонаводящийся пулемет (20-30 нажатий на гашетку пулемета достаточно для того, чтобы взорвать танк или вертолет (только при прямой наводке!)).

ROCKET - неуправляемые ракеты (надо 5-6 прямых и точных попаданий, чтобы разнести танк или вертолет вдребезги). Для нефтяных резервуаров достаточно 2-3 нажатий на гашетку (при прямой наводке) или одной ракеты любого типа, кроме ARTILLERY.

Имейте в виду, что оружие надо расходовать очень экономно. Если можно воспользоваться пулеметом или ROCUET'ами, то используйте их на полную катушку. Если огонь, который враги открыли по Вам, очень плотный, маневрируйте и следите за радаром, чтобы знать, как и куда повернуть, уворачиваясь от ракеты!!!

УПРАВЛЕНИЕ ВЕРТОЛЕТОМ:

"ESC" - вызов следующего меню:

1. GAME

About Comanche - Информация про игру и ее авторов.

Return To Game "ESC" - Возврат в игру "ESC".

Save Menu Settings - Сохранить переопределенные параметры меню (параметры графики, звука и т. д.).

Abort Mission "ALT-A" - Прекратить миссию. Если пользоваться клавишами, то нажимайте несколько раз, чтобы добиться желаемого. Потом Вы увидите табличку с сообщением о состоянии Вашего вертолета, количестве уничтоженных врагов, уничтоженных целей и т. д.

Exit To Dos "ALT-Q" - Мгновенный выход в ДОС.

2. DETAIL

\Detail High - Разрешение ВЫСОКОЕ.

\Detail Medium - Разрешение СРЕДНЕЕ.

\Detail Low - Разрешение НИЗКОЕ.

#Clowds - Облака. Устанавливается только для монитора с высоким разрешением. При установке этой опции на небе отображаются облака и другие природные образования. Улучшает восприятие игры.

#Small Pixels - Маленькие пикселы. (Устанавливает режим, при котором кривые, рисующие какие-нибудь изображения или картинки, состоят не из отрезков малого размера, а из маленьких точек. Улучшает восприятие игры.

3. CONTROL

\Sound Loud - Звук ГРОМКИЙ.

\Sound Soft - Звук ТИХИЙ.

\Sound Off - Звук ОТКЛЮЧЕН.

\Music Loud - Музыка ГРОМКАЯ.

\Music Soft - Музыка ТИХАЯ.

\Music Off - Музыка ОТКЛЮЧЕНА.

\Thrustmaster Joystick - Джойстик Thrustmaster. Этот джойстик специальный джойстик для вертолетных имитаторов.

\Flight W/Throttle - Полетные помехи/дроссель. Устанавливает полетные помехи (порывы ветра и т.д.), мощность и тяга держатся на максимуме и изменяться не могут!

\Normal Joystick - Нормальный джойстик. Устанавливает управление при помощи джойстика.

\Keyboard - Клавиатура. Устанавливает управление при помощи клавиатуры.

#Thrusmaster WCS - Параметры игры, устанавливаемые только для джойстика Thrustmaster.

#Rotor Control (Pedals) - Параметры игры, устанавливаемые только для джойстика Thrustmaster.

#Calibrate Joystick - Откалибровать джойстик. Здесь Вас просят указать центр экрана и затем нажать любую клавишу.

4. OPTIONS

#Artificial Horison - Искусственный горизонт. Пунктирная горизонтальная линия на экране обзора вертолета. Показывает Ваше положение и крен относительно земли.

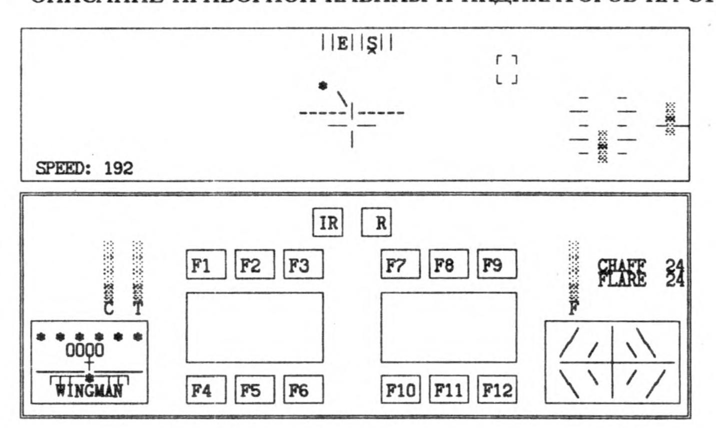
#Hid Indicators - Отключение индикаторов. Этими индикаторами являются индикаторы скорости, индикатор альтиметра, индикатор плавающего крена и перекрестие прицела.

#Hid Kompass - Отключение компаса. Это градусная шкала с указанием градусов поворота и частей сторон света и стрелка - курсороуказатель.

ПРИМЕЧАНИЯ:

Те строки меню, где стоит значок "/" - обозначают, что для установки этой опции надо поставить рядом галочку или стрелочку. А где стоит значок "#", то опция устанавливается, если в квадратной рамке есть закрашенный квадратик. Если его (квадратика) нет, то эта опция не установлена. Как установить/снять опцию: Пользуясь клавишами "UP", "DOWN", "RIGHT", "LEFT" переместить прямоугольник - курсор на нужную строку и нажать "ENTER". Для выхода из меню нажмите "ESC". Для возврата в меню тоже нажмите "ESC". Это меню можно вызвать и при режиме выбора пилота, режиме главного операционного меню, но здесь "ESC" надо уже нажимать несколько раз.

ОПИСАНИЕ ПРИБОРНОЙ КАБИНЫ И ИНДИКАТОРОВ НА СТЕКЛЕ КАБИНЫ:



ОПИСАНИЕ ЭКРАНА ОБЗОРА:

Индикатор в левом нижнем углу экрана обзора - индикатор скорости. Крестик в центре - перекрестие прицела. Пунктирная линия в центре - линия искусственного горизонта. Вертикальная, все время наклоняющаяся линия при маневрировании с колечком на конце - указатель направления крена. Линейка в верхней части экрана - компасная шкала с указанием градусов и названий частей света. Самая крайняя правая шкала - указатель степени подъема или опускания. Большая шкала рядом с ней - шкала альтиметра. Угловой квадратик - появляется, если Вы захватили цель. При пуске ракеты на месте перекрестия появляется красный квадратик (облегчает проверку совмещения зеленого квадратика с красным для проверки точности залпа при стрельбе неуправляемыми ракетами).

ОПИСАНИЕ ПРИБОРНОЙ ПАНЕЛИ:

Квадратики с буквами от F1 до F12 - указание ключевых клавиш, отвечающих за отображение различных видов информации на двух больших одинаковых дисплеях, расположенных друг с другом и размещенные в центре приборной панели (Смотрите "УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ" ниже). Квадратики с буквами "IR" и "R" - индикаторы включения противоракетной или дымовой защиты. Строки "CHAFF 24" и "FLARE 24" - указывают количество противоракетной и дымовой защиты, оставшейся у Вас. Правый нижний дисплей с окружностями зеленого цвета разного диаметра - радар-индикатор ракет, выпущенных по Вам. Левый нижний дисплей с силуэтом вертолета - индикатор оружия, которое сейчас установлено и готово к действию. Также отображается его количество и название, и высвечивается индикатор подвески, на которой оно размещено. Столбик с буквой F - индикатор топлива, которое имеется у Вас. Столбики с буквами C и T - указатели тяги и мощности вертолета.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ:

"F1"-"F12" - функциональные клавиши для отображения различных видов информации на правом и левом центральных дисплеях приборной панели. При выборе соответствующего режима просмотра подсвечивается квадратик с названием той функциональной клавиши, которая была нажата.

"F1", "F7" - Вид сверху для левого и правого дисплея. Крестиком обозначаетесь Вы, а Ваш напарник - зеленой точкой (в случае выполнения миссий с напарником. Оранжевыми точками отображается воздушная техника врага, а желтыми точками - наземная техника врага, а белыми точками - нефтяные резервуары.

"<", ">" - Увеличить/уменьшить изображение в этом режиме просмотра.

"F2", "F8" - Включить радар, отслеживающий ракеты, выпущенные по Вам и показывающий их направление.

"F3", "F9" - Вид спереди (камера T.A.C).

"F4", "F10" - Отображает количество целей, которые надо уничтожить и количество оставшихся целей - окно "MISSION STATUS" с двумя строками "MISSION GOALS 18" - "ЦЕЛИ МИССИИ 18" и "REMAINING 04" - "ОСТАЛОСЬ УНИЧТОЖИТЬ 04".

"F5", "F11" - Режим просмотра состояния частей вертолета - T.ROTOR - ГЛАВНЫЙ РОТОР, ENGINE - ДВИГАТЕЛЬ, MOUNTS - ПОДВЕСКИ, T.A.C. - КАМЕРА И СИСТЕМА ЗАХВАТА ЦЕЛИ, CANNON - ПУЛЕМЕТ.

"F6", "F12", "?", "/" - Просмотр справочной информации о функциях клавиш (F1-F12).

"ESC" - Переход в меню (см. выше).

"ENTER", "TAB" - Захват цели.

"1" - Вид из вертолета из кабины спереди.

"2" - Вид из вертолета из кабины слева.

"3" - Вид из вертолета из кабины справа.
"4" - Вид из вертолета из кабины на пилота.
"5" - Вид из вертолета из кабины без приборной панели.
"6" - Вид на вертолет сзади с расстояния в 150 метров.
"7" - Вид на вертолет сзади с расстояния в 50 метров.
"-", "E" - Увеличить тягу и мощность двигателя вертолета.
"+" - Уменьшить тягу и мощность двигателя вертолета.
"Q", "W" - Переключение между режимами просмотра информации для левого дисплея (Функциональные клавиши (F1-F12)).
"A", "S" - Переключение между режимами просмотра информации для правого дисплея (Функциональные клавиши (F1-F12)).
"P" - Пауза. Для выхода из паузы нажмите любую клавишу.
"[", "]" - Переключение видов вооружения.
"M" - Огонь только ракетами ROCKETS.
"UP", "DOWN" - Перемещение вертолета вперед/назад.
"LEFT", "RIGHT" - Перемещение вертолета влево/вправо.
"HOME", "END" - Перемещение вертолета влево вперед/назад.
"PGUP", "PGDN" - Перемещение вертолета вправо вперед/назад.
"Z", "X", "C", "V", "B", "N" - Установка вида вооружения, соответствующего той или иной клавише, по порядку их следования: HELLFIRE, STINGER, ARTILLERY, WINGMAN, CANNON, ROCKETS.
"SPACE", "5" - Огонь. Имейте в виду, что клавиша 5 находится на цифровой клавиатуре!
"CTRL-A" - Прервать миссию, просмотреть результаты своей миссии и нажав "ESC", вернуться в меню выбора новой миссии.
"CTRL-Q" - Немедленный выход в ДОС.

ПРИМЕЧАНИЯ К ИГРЕ:

При взлете устанавливайте максимальную мощность и держите клавиши движения вперед постоянно нажатыми, иначе вертолет просто никуда не сдвинется. Также, при повороте, надо нажать нужную клавишу и держать до тех пор, пока Вы не сместитесь в нужном направлении. Только тогда клавишу поворота можно отпустить. Если по Вам открыли плотный огонь, следите за радаром, показывающим направление ракет и уклоняйтесь. В лобовую с вертолетами не сходитесь, они очень быстро Вас размолотят ракетами. Оптимальное расстояние для пуска STINGER'а, HELLFIRE'а - 150-300 метров. Для WINGMAN'а - 250-320 метров. Зенитные машины расстреливайте издалека. Танки можно расстрелять и на более низкой высоте (подойти на расстояние 40-90 метров и снизиться до 35-70 метров), но и у них тоже могут оказаться снаряды. Для нефтяных резервуаров та же тактика, что и с танками, но там, к счастью, никто не стреляет. Нефтяные резервуары уничтожать только после того, как уничтожите всю технику, охраняющую их или в радиусе 0-450 метров. Количество техники, которая попадется Вам при выполнении миссии, не всегда совпадает с количеством целей, которые Вам надо уничтожить. После выполнения всей миссии Ваш вертолет автоматически ложится на курс к своей базе, не подчиняясь Вашему управлению и летит так некоторое время. После этого Вы сможете увидеть сообщение о состоянии Вашего вертолета, количестве уничтоженных врагов, уничтоженных целей и т. д. Выход из режима просмотра этого сообщения в режим выбора новой миссии-клавиша "ESC".

УСТАНОВКА ПРОГРАММЫ:

Программа потребует 12 Mb свободного пространства жесткого диска, во время установки, и около 8 Mb после установки.

УСЛОВИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОГРАММЫ:

Эта игра требует 386/486 компьютер с ОЗУ 4 мегабайта по крайней мере. В общем, 500 Kb стандартной памяти и 3 Мегабайта XMS памяти. Эта игра не будет работать с EMS эмуляторами, такими, как например, 386MAX, QEMM386 и EMM386. Эти драйверы должны быть удалены из Ваших файлов CONFIG.SYS и AUTOEXEC.BAT, или Вам следует перезагрузиться со стандартной загрузочной дискеты. Для того, чтобы сделать загрузочную дискету, вставьте чистую дискету в дисковод A: и наберите "FORMAT A:/S". Затем наберите "BOOTXMS" из директории COMANCHE, чтобы скопировать файлы стандартной загрузки на дискету.

Если у Вас установлен драйвер QEMM386, Вы можете попробовать временно отключить его, нажимая клавишу "ALT" во время загрузки. Попытайтесь запустить игру без установки QEMM386. Если игра не пойдет, Вам придется установить драйвер HIMEM.SYS.

Если игра не идет из-за недостатка памяти, проверьте Ваши файлы CONFIG.SYS и AUTOEXEC.BAT в поисках строки SMARTDRV. Попытайтесь уменьшить размер буфера драйвера кэш-диска SMARTDRV или удалите эту строку полностью. Если Вы используете DOS 5.0 с HIMEM.SYS, убедитесь, что файл CONFIG.SYS содержит строку DOS=HIGH.

Если игра не будет работать, проверьте, что Ваш файл CONFIG.SYS содержит строку "DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS". Файл HIMEM.SYS поставляется как и с DOS 5.0 так и с WINDOWS 3.1.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

Всегда имейте рабочую загрузочную дискету перед тем, когда будет произведена модификация файлов CONFIG.SYS или AUTOEXEC.BAT на Вашем жестком диске.

ПРОБЛЕМЫ АППАРАТНЫХ СРЕДСТВ:

Comanche использует аппаратные средства Вашей вычислительной системы полностью, и может сообщить о проблемах аппаратных средств, если отсутствуют стандартные программы DOS.

ПРОБЛЕМЫ МОНИТОРА:

Comanche необходима 100% VGA - аппаратно-совместимая видео-карта.

ЕСЛИ ПРОИСХОДИТ БЛОКИРОВКА ЗАПУСКА ИГРЫ:

Проверьте наличие строки HIMEM.SYS в Вашем стартовом файле config.sys. Наберите "MEM" и проверьте, Сколько у Вас имеется XMS-памяти а не EMS-памяти.

DEATH TRACK.
DINAMIX.

Смысл игры:

Вы помните описание игр CYCLES или GRAND PRIX CIRCUIT, напечатанное во втором выпуске 50 Компьютерных игр. Не скрою, игрушки великолепные. Но есть еще кое-что получше...

"DEATH TRACK WANTS YOU!!!" - вот что это такое. Только в ней Вы сможете всласть погонять по различным трассам USA. А если Вам надоели все, кто путается у Вас на трассе под ногами, то можете их просто стереть в порошок (если сможете), т. к. другим тоже кажется, что Вы им только лишняя помеха, и что Вам не место на трассе под названием "DEATH TRACK" - "Трасса смерти"! Ну как, коленки не дрожат? Если нет, то читайте дальше...

Описание игры:

При запуске игры, если не нажимать клавиш, можно увидеть демо-ролик: 1) Первая заставка фирмы, 2) Вторая заставка фирмы, 3) Заставка самой игры (просто блеск!), 4)

Информация о создателях игры, затем все повторяется.

После нажатия в любом месте ролика клавиши "ENTER", Вас потом просят ввести свое имя. После этого Вам надо нажать кнопку "GO FOR IT!".

После этого перед Вами появляется какая-нибудь фотография одного из гонщиков "ТРАССЫ СМЕРТИ" и задается вопрос, относящийся к этому гонщику, как-то: место рождения, любимая еда, любимое оружие и т. д. В случае неверного ответа, Вам удастся проехать по "ТРАССЕ СМЕРТИ" не более десяти секунд, как Вас вернут назад в DOS. Но не беспокойтесь, нужную информация Вы сможете найти ниже в пункте 5 главного меню "SCOPE THE STATS". Ниже будут 5 кнопок с вариантами ответов, среди которых находится один правильный. После этого будет показан кадр с машиной "HELLCAT", которую будут предлагать Вам. В левом верхнем углу будут технические параметры машины: двигатель, вооружение, трансмиссия и т.д. Ниже будут две кнопки:

1	- PASS	- Переход к следующей модели машины.
2	- TAKE THIS ONE	- Выбрать эту машину для гонок.

Всего у Вас на выбор три модели: HELLCAT, CRUSHER, PITBUL.

После нажатия второй кнопки, Вы попадаете в главное меню:

1 - **FULL CIRCUIT RUN** - Начало настоящих (не тренировочных) гонок. Переход в меню:
- *GO RACIN'* - начать гонку.
- *SPEND SOME CASH* - купить что-нибудь (переход в автомагазин). На экране появляется меню:
  - BAY IT - Купить предмет (для этого нужно подвести стрелку к нужному предмету и нажать "SPACE", чтобы выделить предмет).
  - $ 10,000 - Стартовое количество денег, которым Вы располагаете.
  - DESCRIBE - Получить информацию о нужной вещи (до этого нужно подвести стрелку к нужному предмету и нажать "SPACE", чтобы выделить предмет).
  - WEAPONS SHOP - Переход в оружейный магазин. При выборе этого пункта, на экране появляется меню:
    - **<<** - Прокрутка списка влево
    - **>>** - Прокрутка списка вправо
    - **BAY IT** - Купить предмет (для этого нужно подвести стрелку к нужному предмету и нажать "SPACE", чтобы выделить предмет).
    - **DESCRIBE** - Получить информацию о нужной вещи (для этого нужно подвести стрелку к нужному предмету и нажать "SPACE", чтобы выделить предмет).
    - **PART'S SHOP** - Возврат в магазин автозапчастей.
    - **OUT'A HERE** - Возврат в первый раздел главного меню.
  - OUT'A HERE - Возврат в первый раздел главного меню.
- *SAVE CURCUIT* - сохранить игру.
- *BAIL ON THIS CURCUIT* - выйти из гонки в главное меню.

2 - RUN A TRACK - Загрузка какой-нибудь трассы для тренировки. Переход в меню:
- *ORLANDO*
- *SAN FRANCISCO*
- *PHOENIX*
- *MANHATTAN*
- *ST. LOUIS*

LOS ANGELES
SEATTLE
HOUSTON
CHICAGO
OUT'A HERE - возврат в главное меню

3 - RUN OLD CURCUIT - Загрузка ранее сохраненной игры.

4 - THE SHOPS - Визит в магазин для оснащения и вооружения своей машины. Вначале - в магазин запчастей. Оттуда переход в меню: См. выше описание оружейного магазина и магазина автозапчастей, но выход (OUT'A HERE) происходит в главное меню.

5 - SCOPE THE STATS - Просмотр информации о гонщиках (для правильного ответа на вступительный вопрос), трассах и т.д. Переход в меню:

TOP SCORES - просмотр лучшего результата.
SCAN THE PROS - просмотр информации о гонщиках. Переход в меню:

SLY - Человек с белым лицом и в черной куртке.

Sly	Слай
Avg, Elims/year: 5.2	Август, Стаж/годы: 5. 2
Favorite weapon	Любимое оружие:
S&B Delta Max	S&B Delta Max
Home:	Дом:
Moon Base Alpha	Лунная база Альфа

Gravity really gets me down... - (Только профессионал уничтожит меня...)

MEGADEATH - Мужчина в черном мотошлеме, черных перчатках и пистолетом на изготовку.

Megadeath Mark	Мегадеатч Марк
Avg, Elims/year: 2.5	Август, Стаж/годы: 2.5
Favorite weapon	Любимое оружие:
SDI pt Sanburst	SDI pt Sanburst
Home:	Дом:
Unknown	Не известно

You're hamburger! Dead meat! You're laser bait! - (Ты - гамбургер! Смерть мясу! Ты - цель для лазера!)

KILLER ANGEL - Длинноволосая негритянка на красном фоне.

Killer Angel	Ангел Смерти
Avg, Elims/year:10.6	Август, Стаж/годы: 10.6
Favorite weapon	Любимое оружие:
Dws Steel Arrows	Dws Steel Arrows
Home:	Дом:
Chicago, Il	Чикаго, Айленд

You can call me Angel... Better say your prayers. (Ты можешь звать меня Ангелом... Лучше скажи твое последнее желание.)

LURKER - Женщина с белой повязкой на лбу и зеленой полосой на лице.

Lurker	Луркер
Avg, Elims/year: 3.6	Август, Стаж/годы: 3.6
Favorite weapon	Любимое оружие:
Mx-35 Mines	Mx-35 Mines
Home:	Дом:

San Francisco, Ca — Сан Франциско, Калифорния

Drive clear dude or i'll trash you wheels. (Управляй лучше, недоносок, или я превращу твои колеса в пыль).

PREYING MENAGE - Вампироподобная женщина с черной раскраской на лице и длинными волосами.

Preying Menace	Прейинг Менасе
Avg, Elims/year: .59	Август, Стаж/годы: .59
Favorite weapon	Любимое оружие:
Scorpion	Scorpion
Terminators	Terminators
Home:	Дом:
Manhattan, Ny	Манхэттен, Нигланд

Move it or i"ll put yuors in the parking lot. (Убирайся отсюда, или я предоставлю тебя своей участи).

CRIMSON DEATH - Японка в зеленом кимоно и мечом.

Crimson Death	Криминальная Смерть
Avg, Elims/year:10.8	Август, Стаж/годы: 10.8
Favorite weapon	Любимое оружие:
Ds Falcon Missiles	Ds Falcon Missiles
Home:	Дом:
Tokyo, Japan	Токио, Япония

Old saying goes: spare the missile, spoil the race. (Старик сказал, провожая: береги ракеты, не порть гонок).

MOTORMANIAC - Негр с желтой змейкой на голове

Motor Maniac	Маньяк Мотора
Avg, Elims/year: 6.4	Август, Стаж/годы: 6.4
Favorite weapon	Любимое оружие:
Metal Storm 50's	Metal Storm 50's
Home:	Дом:
Atlanta, Ga	Атланта

No one touches my car! Just ask Four Finger Lovie. (Никаких прикосновений к моей машине! Спроси о справедливости Four Finger Lovie.

WRECKER - Косматый мужчина в черных очках, с винчестером и пистолетом.

Wrecker Miszcziciel	Врекер Мизсчисиел
Avg, Elims/year:14.3	Август, Стаж/годы: 14.3
Favorite weapon	Любимое оружие:
S&B Auto-Cannon	S&B Auto-Cannon
Home:	Дом:
Warsaw, Poland	Варшава, Польша

Что-то польское. (Что-то польское).

MELISSA - Золотоволосая девушка с белым шарфом.

Melissa	Мелисса
Avg, Elims/year:6.89	Август, Стаж/годы: 6.89
Favorite weapon	Любимое оружие:
TTI Dragon	TTI Dragon

Terminators — Terminators
Home: — Дом:
Eugene, Or — Еужене, Орландо

Nobody gets in the way of my pleasures. (Никто не встанет на дороге моего удовольствия).

OUT'A HERE - возврат в главное меню

SCAN THE TRACKS - просмотр трасс гонок и информации о них. Переход в меню:

ORLANDO
SAN FRANCISCO
PHOENIX
MANHATTAN
ST. LOUIS
LOS ANGELES
SEATTLE
HOUSTON
CHICAGO
OUT'A HERE - возврат в главное меню

OUT'A HERE - возврат в главное меню

6 - SET YOUR LIMITS - Уровень сложности. Переход в меню:

HOW MANY LAPS PER RACE - установка количества кругов, необходимого для завершения гонки (надо нажимать соответствующие цифровые клавиши. Если не получилось, то заново войдите в меню).

PUNK	- панк	(легкий)
GAMBLER	- азартный	(средний)
WARRIOR	- воин	(сложный)
MEGA DESTROYER	- супер-разрушитель	(очень сложный)

7 - SOUNDS - Звук. Переход в меню:

EFFECTS AND MUSIC - установка музыки и эффектов
EFFECTS ONLY - установка только эффектов
MUSIC ONLY - установка только музыки
MUTE - возврат в главное меню

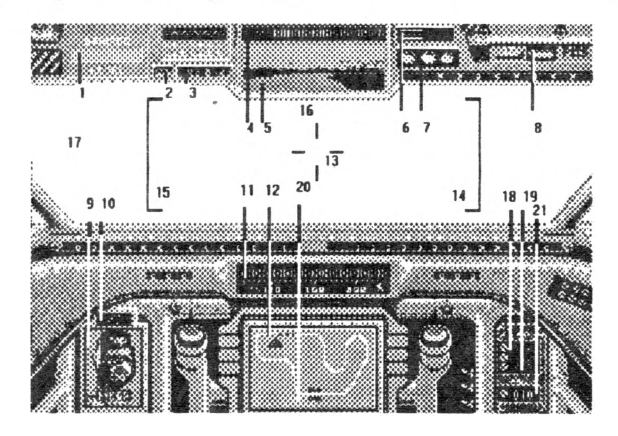
8 - RESTART - Перезапуск игры с самого начала

9 - BAIL OUT - Выход в DOS

Описание игрового экрана:

1 - Индикатор состояния защиты машины.
2 - Индикатор состояния автопилота (ON/OFF - включен/не включен).
3 - Индикатор установки автопилота.
4 - Индикатор топлива.
5 - Экран заднего обзора.
6 - Индикатор блокировки оружия (когда линии будут зелеными, можно стрелять).
7 - Светофор.
8 - Индикатор проезда станции подзаправки.
9 - Индикатор гонщика в машине, находящейся рядом с Вами.
10 - Индикатор номера в гонке этого гонщика.
11 - Спидометр.
12 - Карта трассы.
13 - Крестик прицела.

14 - Рамки прицела.
15 - Строка сообщения об установленном оружии.
16 - Строка сообщения об опасности.
17 - Экран обзора из машины.
18 - Индикатор пройденных кругов.
19 - Индикатор количества всех кругов, которые надо проехать.
20 - Название города, где находится трасса, по которой Вы сейчас едете.
21 - Индикатор Вашего номера в гонке.



Управление в игре:

W - Переключение вооружения по порядку.
P - Пауза.
A - Автопилот.
H - Убрать рамку прицела.
"-" - Уменьшить графическое разрешение.
"+" - Увеличить графическое разрешение.
"UP" - Увеличить скорость.
"DOWN" - Уменьшить скорость.
"RIGHT" - Поворот вправо.
"LEFT" - Поворот влево.
1 - Установка пулемета.
2 - Установка лазера.
3 - Установка тяжелого лазера.
4 - Установка терминаторов.
5 - Установка самонаводящихся ракет.
6 - Установка мин.
7 - Установка дисков с шипами.
"SPACE" - Огонь.

Примечания:

1 - К магазину автозапчастей и оружия - фиолетовым цветом высвечивается то, что у Вас уже есть, синим - выделенный Вами предмет. А после гонок, если увидите, что какой-нибудь фиолетовый квадрат перечеркнут черточкой с надписью DAMAGED-УНИЧТОЖЕН, то Вам надо купить этот предмет, чтобы восстановить его. Если квадрат с изображением предмета заштрихован белой сеточкой, то он Вам недоступен (не можете купить).

2 - К содержимому магазина автозапчастей (справа налево) - двигатель, тормоза, трансмиссия, шины, антикрылья (прижимают машину к земле, не давая ей перевернуться), листы бронезащиты.

3 - К содержимому магазина оружия (справа налево) - пулемет, мины, самонаводящиеся ракеты, тяжелые лазеры, тараны, терминаторы (тяжелые неуправляемые снаряды), шипы на диски колес, чтобы дырявить колеса, попавшие на них, легкие лазеры.

4 - К меню просмотра информации о гонщиках - при просмотре данных какого-нибудь гонщика Вы можете вернуться в меню или посмотреть машину, которой он пользуется, чтобы узнавать своих соперников на трассе.

5 - К карте трасс - желтый треугольник - финиш, желтый крестик - станция заправки, красная точка - Вы, остальные точки - другие гонщики.

6 - К станции заправки - подрулите к ней, прижимаясь к ней вплотную (может не получиться с первого раза, тогда проедьте еще круг, и попытайтесь еще раз). Отсюда - переход в меню:

REFUEL - Заправить машину.
REARM - Переход в магазин оружия.
REBUILD - Переход в магазин автозапчастей.
OUT'A HERE - Возврат на трассу.

7 - К порядку получения денег - при удачном уничтожении соперников за каждого Вам выдают некоторую сумму денег. Кроме того, перед настоящими гонками Вы можете иногда заключить сделку с каким-нибудь Мафиози насчет устранения какого-нибудь гонщика, и в случае удачи Вы получаете сумму, на которую заключил с Вами сделку Мафиози.

8 - К победе на гонках - Вас награждают, в случае безоговорочной победы на трассах США, титулом "CHAMPION" - "ЧЕМПИОН"!!!

Удачи Вам, господа, в гонке на "ТРАССЕ СМЕРТИ"!

DEFENDER OF THE CRAWN
Защитник престола

В год от рождества Христова 1146, когда король Англии вернулся из святой земли, он решил возвести в рыцарское достоинство шесть великих воинов-дворян, которые оказали ему значительную поддержку в победе над сарацинами.

В королевском дворце, при большом стечении народа, король посвятил этих дворян в рыцари и пожаловал каждому одно из графств с присвоением титула лорда королевства. Пять лордов (3 саксонца и 2 нормандца) отправились в свои владения, а шестой лорд (саксонец) на некоторое время покинул страну и отправился по приглашению ордена рыцарей в Германию....

И вот теперь, спустя три года, он вернулся в Англию и направлялся в свой родовой замок, дорога в который вела через Шервудский лес....

Начало

Игра "защитник престола" начинается в 1149 году от Рождества Христова и ведется

между 6 персонажами - Лордами королевства. Одним из персонажей (саксонский лорд), которого Вы выберите себе из 4 кандидатов, предложенных перед игрой,будете управлять Вы.

Эти кандидаты обладают различными способностями по трем основным качествам: лидерство, поединок, фехтование.

Шесть Лордов королевства, каждый месяц осуществляют одну из альтернатив: турнир, поход, рейд в Замок, приобретения, пропуск хода.

Позиция Вашего персонажа на карте королевства отмечается изображением красного всадника на той территории, где Вы в текущий месяц находитесь.

Ваша задача заключается в захвате родовых замков всех нормандских Лордов (на карте их земли обозначаются зеленой штриховкой) и тех из саксонских Лордов (красная штриховка) которые выступят против Вас, для того чтобы восстановить мир в стране и стать королем Англии...

Управление

В игре используются следующие клавиши:

"Стрелки" влево, вверх, вправо, вниз - выбор альтернативы, перемещения

"ENTER" - исполнение альтернативы

"PAUSE" - остановка игры

Чтобы выключить музыкальное сопровождение надо внутри игры в меню ЧТО ДЕЛАТЬ? воспользоваться альтернативой СМЕНИТЬ.

Турнир

Участие в турнире рыцарей позволит (в результате побед) прославиться или приобрести территории своих противников. Вы можете сами организовать турнир (надо иметь 5 экю) или получить на него приглашение от другого лорда.

Земли, участвующие в ставках должны принадлежать Вам и другим участникам турнира и не иметь Замков.

Для победы в поединке Вы должны так управлять курсорными клавишами чтобы направить Ваше копье в центр щита противника (центр перекрещивающихся белых полос).

Поединок начинается нажатием клавиши "ENTER".

Рейд в замок

Рейд в замок другого лорда позволит Вам, в случае успеха, захватить его казну.

Клавиши управления:

"Стрелки" влево, вправо - движение Вашего персонажа

"Стрелки" вверх, вниз - движение руки персонажа,

"ENTER" - удар шпагой.

Комбинируя этими клавишами в фехтовальной схватке, надо стремиться наносить удары шпагой по руке противника и стараться не подставлять свою руку.

Совет: лучше всего проводить рейд в Замок того Лорда, который имеет много территорий и в прошлом месяце захватил еще одну.

Штурм замка

Если территория Лорда, которого Вы атакуете содержит Замок, то надо его захватить путем осады, во время которой используется катапульта для разрушения стены (булыжники), или уменьшение гарнизона Замка (болезни, греческий огонь).

Управление катапультой: после того как выбран снаряд для стрельбы (вначале должен быть булыжник), нажатие клавиши "ENTER" приводит к отгибанию метательной части катапульты. Если в момент отгибания нажать клавишу "ENTER", то катапульта выстрелит, причем траектория полета снаряда, зависит от величины отгибания катапульты.

Для того, чтобы разрушить стену замка, надо попадать в нее снарядами, пробивая в ней отверстия сверху вниз.

Чем больше разрушений в стене, тем с меньшими силами Вы можете овладеть Замком.

Снаряд с болезнями или огнем надо посылать в пробитое отверстие (лучше всего с тем же отгибанием, что и в предыдущем случае с булыжником).

ELECTROBODY

Электронный мальчик - это динамичная игра, напоминающая игру "Принц Персии". Электронный человечек, вооруженный бластером, отправляется в опасное путешествие по заброшенной космической станции.

В пути ему будут встречаться:

- лифты нуль-транспортировки (действующие, как в одну, так и в другую сторону);
- коробки с патронами (их нужно подбирать, так как они во первых дают новый вид оружия и во - вторых увеличивают количество патронов);
- квадратики на которых нарисована рожица (их тоже можно подбирать, но для чего они нужны не известно);
- монстроподобные существа, столкновение с которыми крайне не желательно (некоторые из них могут стрелять);
- лазерные пулеметы, встроенные в потолок или в пол;
- передвижные бомбометы на рельсах;
- трубы, из котоых выходит ядовитый газ (прикасаться к нему нельзя);
- знаки вопроса, в которые можно выстрелить, и они превращаются в стрелки, показывающие направление дижения.

Если это необходимо, то лазеры можно уничтожить огнем из Вашего оружия, но помните об экономии патронов. В случае если Вас убили, то вы опять возвращаетесь к началу игры. Но если Вы прошли какой-нибудь уровень, то Вас возвращают к началу этого уровня. С началом нового уровня, у Вас забирают все оружие и патроны.

Цель игры: пройти всю космическую станцию и, по возможности, уничтожить всех врагов.

Клавиши управления:

7 - прыжок влево;
8 - прыжок вверх;
9 - прыжок вправо;
4 - перемещение влево;
6 - перемещение вправо;
A - включить лифт нуль-транспортировки;
SPACE - огонь из лазера;
F10 - выход из игры.

ECOQUEST 2

Интерфейс этой игры "менюшный". Каждая картинка меню обозначает определенное действие:

ГЛАЗ	- посмотреть на предмет;
ЧЕЛОВЕЧЕК	- подойти куда-либо;
РУКА	- все действия,связанные с руками:взять,потрогать, толкнуть;
ГУБЫ	- поговорить с объектом;
ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ	- нечто непонятное и не совсем нужное в игре. Что-то близкое к информационной помощи;
СУМКА	- место для собранных и имеющихся предметов;

ТРИ СТРЕЛКИ	- специально для уничтожения мусора;
РЫЧАГИ	- опции игры, "SAVE" и "LOAD", а также "QUIT";
ВОПРОС	- справка на английском о менюшках;

Чтобы собрать, или постараться набрать максимальное число очков, необходимо на каждой новой картинке выполнять следущие рутинные действия:

1. Разговаривайте со всем, что шевелится.
2. Регистрируйте все, что можно (как регистрировать, описано ниже).

Вы начинаете это игру в качестве Адама, сына своего отца. Ваш отец, представитель Экологического Департамента, направляется в маленькую страну, расположенную в гуще девственных лесов Амазонки, чтобы выяснить, почему "легкие планеты" начинают медленно погибать.

Но, одновременно с Вами, в страну проникает злобный "человек в желтой шляпе" - представитель компании "CIBOLA" по разработке ресурсов - Вашего врага номер 1. Чем же завершиться дуэль между Вами - дуэль между природой и человеком?

Игра начинается !!!

ГОРОД И ТАМОЖНЯ

Залезьте в сумку, коснитесь паспорта, чтобы он раскрылся, и предьявите его таможеннику. (+10,10).

Поговорите с индейцем (+1,11).

Пройдите на следующую картинку, там залезьте на деревянные ящики и подслушайте разговор двух мужчин (+5,16).

После этого, спуститесь на землю, и попытайтесь поговорить с этими мужиками, они должны послать вас, но зато появится матрос, и предложит купить попугая. Отдайте ему деньги из сумки, и выпустите птицу (+5,21).

Попадитесь в разложенную сетку. Возвратитесь на предыдущую картинку. Поговорите с отцом и откройте ящик, лежащий рядом с ним (+5,26).

Вы нашли Экорекордер. Классная штука, которая требуется по ходу всей игры. Он записывает информацию о новых вещах на каждой картинке. Как им пользоваться: походите по картинке, если он загорается малиновым светом - нажмите на клавишу, вещь зарегистрирована. Отец научит Вас пользоваться Экорекордером, покажет на реку - зарегистрируйте ее. (+1,27).

Пройдите на следущую картинку. Зарегистрируйте поток нефти из корабля и коробку из под пленки (+11,38).

Попытайтесь поговорить с туристом (+1,39).

Уберите мусор (коробку из под пленки) (+5,44).

Вернитесь на предыдущую картинку и подождите, пока мужик сопрет чемодан отца. Когда папа отправится спасать багаж, заберитесь в лодку, и засните. Приплывут бобры, перегрызут веревку, и отбуксируют Вас в лес.

ЛЕСНОЙ УРОВЕНЬ

После того, как Вы проснетесь, бобры расскажут о проблемах Лесного Сердца. Зарегистрируйте лес, "UNDERSTORY", бобров (обоих) (+4,48).

Поговорите с бобром на берегу (+1,49).

После того, как он спрыгнет в реку, снова поговорите с ним (+1,50).

Возьмите у бобра талисман Лесного Сердца (+5,55).

После высадки на берег, возьмите листок с клеющей жидкостью (+5,60).

Зарегистрируйте лесных муравьев (+1,61).

Соберите весь мусор (5 предметов) (+5,66).

Пройдите вправо на следущую картинку, причем идите как можно ниже. На картинке зарегистрируйте дерево, обезьяну, лиану, костер (+4,70).

Поговорите с обезьяной (+1,71).

Попытайтесь залезть на дерево, вылетят пчелы, и слегка Вас покусают. Натритесь листком с жидкостью из сумки (+5,76).

Залезьте на дерево и на другую картинку.

ОГРОМНОЕ ДЕРЕВО

Регистрируйте все растения и всех птичек на картинке без разбора (+8,84).

Поговорите со всем зверьем на картинке (11 штук) (+11,95).

Пройдите по нижней левой ветке на следущую картинку, там зарегистрируйте птицу, лианы, цветы (+3,98).

Поговорите с птицей (+1,99).

Возьмите сиреневые цветы рядом с Вами (+5,104).

Вернитесь на предыдущую картинку. Заберитесь выше на дерево и на другую картинку. Зарегистрируйте крону дерева, двух птичек и гнезда (+4,108).

Поговорите со всеми (2 персоны) (+2,110).

Подойдите к первому гнезду, и вылейте воду из него вниз. Адам боиться идти по тонкой ветке, поэтому вставьте цветок в петлицу (как это ему помогает преодолеть страх, не понятно, но результат налицо) (+5,115).

Пройдите к концу ветки, и опрокиньте второе гнездо вниз (+5,120).

Спуститесь вниз и получите благодарность от родителей спасенного яйца (+10,130).

Подождите немного, и змея, притаившаяся на левой верхней ветке, свалится вниз. Проход свободен. Поговорите с вылупившимся птенцом, и можете уходить отсюда (+1,131).

На другой картинке поговорите еще раз с птицей (+1,132).

Уходите отсюда влево. На следущей картинке Вам сразу дадут 5 очков (+5,137).

Зарегистрируйте деревню (+1,138).

Пройдите на конец ветки, и она обломится под Вами (+5,143).

Пройдите в правый нижний угол. Выскочит ягуар, зарегистрируйте его (+1,144).

Идите в деревню, но прежде возьмите вещь, лежавщую на дальней ветке (+5,149).

ЗАТЕРЯННАЯ ДЕРЕВНЯ

После того, как Вы благополучно навернетесь в самую грязную лужу, возьмите лежащие на ее краю веревку и овощи (+10,159).

Киньте овощи рядом с лужей, и когда свинья захочет их съесть, заарканьте ее веревкой, и выберитесь из грязи (+5,164).

Зарегистрируйте дом, и идите вправо (+1,165).

Зарегистрируйте старинный народный индейский музыкальный инструмент, полотенца, овощи (+3,168).

Положите брусок с вырезанным узором рядом с другим (+5,173).

Запишите криптограмму мелодии, она Вам еще понадобиться (рисунок криптограммы соответствует рисунку на брусках). Проиграйте эту мелодию для тренировки (+5,178).

Заберите брусок назад (+1,179).

Идите снова вправо, зарегистрируйте хижину, скамейку ягоды (+3,182).

Переправьтесь на тот берег при помощи веревки (+1,183).

Перепрыгните назад тем же путем (+1,184).

Возвратитесь к тому месту, откуда начали путешествие т.е. к большой луже. Идите вверх.

ЛЕСНОЕ СЕРДЦЕ

Зайдите в ближайшую дырку. Положите брусок с узорами к другому (+6,190).

Сыграйте запомнившуюся мелодию (+10,200).

Заберите брусок назад (+1,201).

Заходите внутрь. Сядьте на возвышение в конце, и послушайте, что скажет Лесное Сердце (+5,206).

Возьмите упавшую ветку (+5,211).

Выходите отсюда, и зайдите в следущий по порядку ход (+1,212).

Возьмите SPICY PODS, и уходите отсюда (+5,217).

Посетите следущий (последний) ход (+1,218).

Возьмите потерянную чашку (+5,223).

Наполните ее водой из лужи (+5,228).

Выходите, и возвращайтесь в ожившую деревню.

ОЖИВШАЯ ДЕРЕВНЯ

Зарегистрируйте вождя и глину (+2,230).

Поговорите с индианкой, вождем, ребенком (+3,233).

Отправляйтесь на следущую картинку вправо. Зарегистрируйте варево и охотников (+2,235).

Поговорите с колдуньей, тремя старухами и девушкой (+5,240).

Идите на следущую картинку. Поговорите с парнишкой и мужиком (+2,242).

Подарите пареньку брусок (+5,247).

Переправьтесь на веревке на другой берег. Возьмите в кустах амулет и ягоды (+10,257).

Вернитесь на другой берег. Подойдите к лавке, и положите на нее горшочек с водой и почку. (+2,259).

Пройдите на одну картинку влево, и предложите женщине талисман (+5,264).

Пройдите на одну картинку влево, вернитесь, снова предложите талисман (+5,269).

Влево, вправо, снова предложите, наконец она его возьмет, взамен даст Вам камень с усиками (+5,274).

Пройдите вправо. Возьмите зелье со скамейки (+5,279).

Влево, влево, отдайте зелье женщине, взамен получите глиняную чашку (+5,284).

Возьмите мачете у вождя (+5,289).

Уходите вправо. Отдайте мачете девушке, работающей в огороде. Получите взамен овощ (+5,294).

Отдайте овощ старухам, готовящим что-то у костра (+5,299).

Наполните глиняную чашку жидкостью (+5,304).

Уходите влево. Зарегистрируйте бабочку (+1,305).

Поместите чашку с жидкостью около 3 горшков (+5,310).

Возьмите чашку с пойманной бабочкой (+5,315).

Вправо, вправо, отдайте чашку с бабочкой мужику (+10,325).

Заходите в хижину!

В ХИЖИНЕ У ШАМАНА

Зарегистрируйте торбу, маску, шамана, миску с водой, и что-то непонятное (+5,330).

Присядьте около шамана (+5,335).

Встаньте, залезьте по стойке к потолку. Заткните кукурузой отверстие в крыше здания (+5,340).

Спуститесь вниз, присядьте. Поместите ягоды в чашку (+5,345).

НАКОНЕЦ-ТО ВАМ ПРЕДЛАГАЮТ ПРОЙТИ ПАРОЛИ

Пароли в этой игре чисто символические, хотя якобы и проходятся по мануалу. Вам придется выбрать раскраску (2 попытки, 8 раскрасок) для членов определенного племени. Тут можно записаться, и попробовать метод научного тыка. Максимум, с 5 раза Вы попадете в точку. Но, для простоты, мы все же выписали несколько основных раскрасок:

BRAVE AS BATS	- Раскраска в виде красной летучей мыши.
ENDURES PAIN	- Коричневый полукруг с двумя перечеркиваниями.
SILENT AS THE SNAKE	- Раскраска в виде черной спирали.
CAUTIONUS IN ALL THING	- Сплошная черная маска.
DROPS OF RAIN	- Множество черных точек.

Это должно Вам помочь. За правильное прохождение пароля Вам добавляются очки (+10,355).

Итак, Вы снова попадаете в Лесное Сердце. Отдайте подобранную ветку шаману (+5,360).

Возьмите последний цветок погибнувшего Лесного Сердца. Берегите его (+5,365).

Ваш главный враг - представитель компании "CIBOLA", и на этот раз - не оставит Вас в покое. Он поджег деревню и Сердце. Пожар оказался слишком сильным, и Вы заблудились. Вы оказались у сети, с запутавшейся в ней летучей мышью. Зарегистрируйте ее (+1,366).

Предъявите ей талисман Лесного Сердца (+5,371).

Коснитесь сети (+5,376).

Прибегут мужики, и вас повяжут.

В ПЛЕНУ

Поле того, как Вас поймают, привяжут к стулу в непонятном помещении, и смотаются, перегрызите морковку, закрывающую клетку летучей мыши (+5,381).

Мышь вылетит, и освободит Вас. Уходите в дверь. Отодвиньте шкуру, закрывающую дырку в полу (+3,384).

Сделайте дырку больше (+10,394).

Дерните шкуру за одну из задних лап, и у нее изо рта выпадет бумажка с шифром. Возьмите ее (+5,402).

Откройте сундук (+3,405).

Возьмите теннисную ракетку (+2,407).

Откиньте два одеяла на постели (+2,409).

Возьмите из под них три вещи (+9,418).

Загляните в свою сумку, и прочитайте слово на бумажке, выпавшей из тигра (у нас RETHGUALS). Запустите NOTEBOOK и введите этот пароль. Вам выдадут код сейфа (у нас 582) (+2,420).

Выйдите из сумки, подойдите к сейфу, и введите код (+10,430).

Берите все вещи из него (+2,432).

Загляните в сумку, дотроньтесь до золотой маски, из нее выпадет аналогичная монета (+5,437).

Воздействуйте табакеркой на подушку - получите относительно крепкую веревку (+5,442).

Привяжите веревку к ножке кровати (+5,447).

Спускайтесь вниз (+2,449).

Сразу прячтесь за бочкой, чтобы Вас не заметил толстяк. Зарегистрируйте реку, книгу, город. (+3,452).

Подождите, пока мужик уйдет на следущую картинку, и взбирайтесь на вышку. Отключите сигнализацию на радаре (+5,457).

Возьмите совок (+5,462).

Ступеньки на вышке обломятся, но не пугайтесь, возьмите подтяжки из корзины (+3,465).

Привяжите их к радару, на них тоже отлично спускаться (+5,470).

Скоренько прячьтесь за ближайшей бочкой, а то - снова поймают. Переждите очередной приход толстяка. Наберите пшена из кучки в совок (+5,475).

После очередного прихода-ухода толстого, переберитесь как можно ближе к верху картинки и идите вправо. Зарегистрируйте шахту и птицу (+2,477).

Заберитесь в сумку и коснитесь совка (+1,478).

Возьмите зерно и киньте его птицам (+10,488).

Возьмите из сумки белый ключ и откройте клетки (+5,493).

Когда мужик убежит за птицами, подойдите к пню и возьмите топор (+5,498).

Вернитесь на картинку влево, заберитесь по веревке в дом, зарегистрируйте сундук (+1,499).

Подойдите к сейфу, откройте его и возьмите все его содержимое (+2,501).

Поговорите с мышью и возвращайтесь вниз и вправо. Вырубите топором каноэ из бревна (+5,506).

Спустите его на воду, сядьте, выйдите (+5,511).

Снова возвращайтесь в дом. Возьмите предметы на кровати и бумажку у тигра (+7,518).

Поговорите с мышью (+5,523).

Спускайтесь вниз и возвращайтесь к каноэ. Садитесь в него и гребите, используя ракетку в чехле (+5,528).

Гребите как можно быстрее, т. к. за Вами погоня. Но не забудьте зарегистрировать обгорелые деревья (+1,529).

БАХХХ!!! Вас затянуло в водоворот и Вы спустились в пещеру.

ПЕЩЕРА ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ

Царство летучих мышей. Зарегистрируйте всех их (+5,534).

Поговорите со всеми мышами (+6,540).

Предъявите охраннику талисман Лесного Сердца (+5,545).

Возьмите рядом с ним стопку виз (+5,550).

Поговорите с мышью-стражником (+1,551).

Поговорите опять со всеми (5 персон) (+5,556).

Отдайте мыше-панку визу в виде большого зеленого зонтичного листа (+5,561).

Отдайте мыше-деду зеленый продолговатый лист (+5,566).

Мыше в кепке - светло-зеленый, изрезанный лист (+5,571).

Маленькой мышке дайте зеленый лист с белой, зигзагообразной полосой (+5,576).

Вашей подружке отдайте желтый кленовый лист (+5,581).

Отдайте последний лист охраннику, и можете уходить с картинки (+5,586).

Зарегистрируйте мышь, каменое здание, подземный ход и что-то выпуклое (+4,590).

Поговорите с мышью (+1,591).

Подойдите к палке и повисните вниз головой, как мышь (+5,596).

Снова поговорите с мышью, слезьте, возьмите горячий камень (+5,601).

Поместите его на начало камня, и пантера оживет (+5,606).

Освободите ее, разгадывая загадки (+10,616).

Пантера даст Вам совет и золотое перо. Возьмите его (+5,621).

Уходите вверх. После того, как Ваша мышка-подружка прилетит, почуствует себя плохо, и упадет, вернитесь назад и позовите старую мышь. Она даст Вам свисток (в виде птицы) (+5,626).

Так-же она расскажет, как найти живую воду для мышки-подружки. Свистните в

свисток, чтобы дорога открылась (+5,631).
Сядьте в лодку и плывите (+5,636).

ЗАТОПЛЕННЫЙ ЛЕС

Когда Вашу лодку потопят деревья-гиганты, зарегисрируйте их, и кокосовые орехи (+2,638).

Плывите вниз. Зарегистрируйте лилию (+1,639).

Заберитесь по лиане на дерево и возьмите бананы (+5,644).

Плывите вверх и вправо. Зарегистрируйте вставные челюсти (+1,645).

Поговорите с голодной обезьяной (+1,646).

Киньте ей бананы (+5,651).

Подплывите к острову, заберитесь на него. Возьмите вставные челюсти (+5,656).

Плывите влево вниз. Откусите, с помощью вставной челюсти, лист лилии (+5,661).

Заберитесь на него (+5,666).

Плывите назад, к обезьяне. Подплывите к острову, и пускай она уплывает на листе (+10,676).

Прилетит орел и утащит Вас к себе в гнездо (для ужина). Зарегистрируйте его (+1,677).

Отдайте ему золотое перо, и он отнесет Вас в город инков (+10,687).

ПОТЕРЯННЫЙ ЗОЛОТОЙ ГОРОД ИНКОВ

Итак, Вы в самом начале города. Зарегистируйте камень, пару цветов, город (+4,691).

Соберите весь мусор (6 предметов) (+6,697).

Возьмите лупу (+10,707).

Посмотрите через нее на амулет с красной печатью, и Вы увидите на нем план лабиринта, который Вам предстоит пройти (+5,712).

Поместите Золотую маску в отверстие в стене (+5,717).

Возьмите золото из открывшегося тайника (+3,720).

Присядьте на специально высеченное место в камне. Встаньте, положите на это место найденное золото (+2,722).

Положите на сидение золотой диск (+8,730).

Входите под камень. Вы очутились в лабиринте Золотого Города, план которого видели на амулете. Если хотите, посмотрите на него снова. Зарегистрируйте лабиринт и стеллу (+2,732).

Идите к самому верхенему входу. Зайдите в него (+15,747).

Вы оказались в ритуальной комнате. Зарегистрируйте потолок (+1,748).

Соберите 1 мозаику на стене (+5,753).

Откроется первый тайник, возьмите из него флейту (+5,758).

Соберите следущую мозаику (+5,763).

Возьмите из тайника золотую чашу и золотую шапку (+10,773).

Соберите 3 мозаику (пустую), подойдите к правой стене, влезьте на нее (+2,775).

Дерните змею за хвост и откроется подземный ход (+3,778).

Слезайте и идите в него.

ЗОЛОТОЙ ОСТРОВ

Вы оказались на островах, рядом с Золотым Островом. Прыгая по кочкам, доберитесь до дальнего острова. Опасайтесь наступать на самую левую кочку - это подлая черепаха. Вылезет огромный Золотой Змей (+5,783).

Наденьте Золотую шапку (+2,785).

Поиграйте на Золотой дудке для Змея (+13,798).

Змей заснул. Прыгайте в реку и плывите к острову (+5,803).

Итак, Вы в самом центре Золотого Города - на Золотом острове. Зарегистрируйте бассейн. (+1,804)

Возьмите каменую чашу из рук идола (+5,809).

Попытайтесь повернуть голову на бассейне. Вас схватят растения-охранники. Поговорите с ними и предьявите талисман Лесного Сердца (+1,810).

Вас отпустят. Подойдите и поверните голову на бассейне, чтобы полилась вода (+10,820).

Закройте с помощью каменой чаши дырку в бассейне (+5,825).

Аккуратно возьмите и поместите цветок Лесного Сердца в воду (+5,830).

Росток пробьется из цветка (+15,845).

Заберите его из воды (+20,865).

Внимание: наконец-то начинается последняя битва с главным вашим врагом, представителем компании CIBOLA - человеком в шляпе. Итак; для начала, он вас поймал и посадил на статую, а сам копается в земле. В общем, самое время пройти последние тесты. Зайдите в ECORECORDER и выберите TEST. Тест простенький, основан на выборе одного предмета из двух по названию и картинке. За правильное его прохождение дают много очков (+46,911).

Слезайте с идола. Возьмите из сумки золотую чашу и поместите ее рядом с лианами-охранниками. Мужик захочет ее взять, и так и останется. Он Вам больше не противник (+10,921).

А теперь свистните в свисток и прилетят мыши (+5,926).

Наберите в горсть воды из бассейна и плесните на Вашу мышку-подружку. Она здорова!!!! (+15,941).

А теперь, когда Ваша подруга здорова, Вы и Ваши друзья-индейцы должны посадить росток Лесного Сердца. Возвращайтесь на место гибели Лесного Сердца и сажайте же быстрей!!! (+25,966).

Итак, дерево посажено, индейцы заново отстроили сгоревшую деревню - все прекрасно, но все-же - надо возвращаться! Вас ждут папа, и прочие родственники. Конечно, Вы поможете индейцам сохранить новое Лесное Сердце, связавшись с Экологическим Департаментом. Но, на прощанье, свистните еще раз в свисток (+5,971).

Посмотрите на сюрприз, который Вам приготовила мышка-подружка. Маленький мышонок (+10,981).

QUEST ПРОЙДЕН !!!!

Ну вот и конец игры. С нашей помощью Вы набрали 981 очко из 1000 и прошли этот красивый QUEST. Надеюсь, вы замечательно провели время.

FIRE AND FOLGERT

Компания TITUS продолжает поддерживать свой имидж по созданию оркадных игр. Одна из них "FIRE AND FOLGERT". Игра для тех, кто любит долбать "SPACE" на своей клавиатуре. Тем то она и хороша. Цель игры состоит в том, чтобы пройти все этапы боевых заездов и выйти из них живым. в Вашем распоряжение здоровенный джип, с мощной автоматической пушкой на крыше. Управляя им Вы, движетесь по дороге, уходящей в даль, на фоне гор или отдаленного города (все уровни) и, на встречу Вам, попадаются разбросанные по дороге валуны, раставленные мины с усами; по обочинам, то тут, то там, возникают бронированные доты. Иногда, с воздуха на Вас накатывается волна боевых вертолетов, вооруженных ракетами и пулеметами. Они атакуют Вас, постепенно приближаясь к Вам. Группы танков, стационарных и перемещающихся, ведут по Вам огонь. Всю эту нечисть нужно расстреливать из Вашей суперпушки. Иногда попадаются на дороге призы, в виде конусов с горючим. За уничтоженного противника

начисляются очки. Если Вы наберете много очков, то Ваше имя будет предложено занести в таблицу рекордов. При попадании в Вас, у Вас отнимается часть топлива, которое является Вашей жизненной энергией. Когда оно иссякнет - игра заканчивается. Поэтому не ленитесь, и подбирайте конусы с горючим.

Удачи!!!

Клавиши управления:

LEFT	- влево;
RIGHT	- вправо;
UP	- газ;
DOUN	- тормозить;
SPACE	- выстрел из пушки.

FUTURE WARS
Delphine Software 1990год

Вы находитесь в люльке, закрепленной на крыше небоскреба и энергично работаете, несмотря на скверный и утомляющий уличный шум, и на изнурительную семидневную рабочую неделю. Ваш босс Эд, появившийся в окне, самодовольно следит за тем, как Вы выполняете свои обязанности. Но по опыту, Вы знаете, что когда хозяин наблюдает за Вами, он чем-то недоволен.

Ооп!

Список ругательств, которые обрушил на Вас Эд, за пролитое ведро с водой, получился бы очень длинным, если привести его здесь, но сказать можно только одно, что босс затаил злобу на Вас.

Вот так так! Какая неприятная история! Вы очень разозлились и решаете побездельничать до тех пор, пока Ваши нервы не успокоятся.

Исследовав люльку (examine scaffolding) и обнаружив на ней панель управления, Вы поднимаетесь вверх, нажав на красную кнопку (operate red button). Прихватив с собой пустое ведро (take empty bucket), и открыв окно (operate window), Вы залезаете на подоконник и оказываетесь в здании.

Пытаясь открыть дверь (operate door) в соседнюю комнату, Вы обратили внимание на внезапно появившегося босса, который сделал вид, что не заметил вашей выходки, но несмотря на это, проникнуть в комнату Вы все же не смогли.

Спустя некоторое время, у Вас засосало под ложечкой, и Вы подумали, что может быть лучше приступить к своим обязанностям. Но, вспомнив о хозяине, Вы быстро выбросили эту мысль из головы. Походив по комнате, и обнаружив, что угол дорогого персидского ковра оттопырен (examine carpet), Вы поднимаете ковер (operate carpet) и находите ключ (a key). Затем, подойдя к умывальнику и, наполнив пустое ведро водой (use empty bucket on sink), Вы устанавливаете его на полуоткрытой двери (use full bucket on door) кабинета босса.

Открыв дверь туалета (operate door to W.C.), вы натыкаетесь на небольшой красный флажок (a red little flag), который валяется слева от унитаза. Прихватив его с собой (take red little flag), Вы подходите к настенному шкафу в ванной комнате и открываете его (open cupboard). Забрав стоящий там аэрозоль со средством от насекомых (take insectiside), и положив в карман полиэтиленовый пакет (take plastic bag), который находится в мусорной корзине, Вы подходите к двери без ведра с водой, и делаете еще одну попытку проникнуть в соседнюю комнату (operate door).

Упавшее ведро с водой на внезапно появившегося босса, окатило его с головы до ног и Вы, злорадно захихикав, устремляетесь в открытую дверь, чтобы Эд не смог выяснить, кто сыграл с ним эту злую шутку.

Войдя в комнату, и внимательно оглядевшись, Вы замечаете, висящую на стене, военную карту с красными флажками. После тщательного изучения карты (examine map), Вы обнаруживаете небольшое отверстие для флажка. Используя, найденный в туалете, флажок по назначению (use little flag on little hole), вы активизируете невидимый механизм и вдруг...

Внезапно появившийся секретный проход возбудил ваше любопытство, но поразмышляв, Вы решаете еще раз обследовать комнату и только потом двигаться дальше. Внимательно осмотревшись, Вы замечаете висящую на стене картину. Трудно сказать, что изображено на ней (examine pictures), вероятно это сможет объяснить только автор работы. Затем подойдя к письменному столу и выдвинув ящик (operate drawer), Вы обнаруживаете пачку листов белой бумаги (a sheaf of paper), которую забираете с собой (take sheaf of paper). После этого подойдя к шкафу с книгами, Вы наугад достаете одну из них и бегло просматриваете ее (examine book). Все страницы заполнены какими-то значками, формулами и диаграммами, которые абсолютно непонятны Вам. Поставив книгу на место и открыв с помощью ключа (use key on door) две левые запертые дверцы шкафа, Вы находите пишущую машинку (a typewriter) со вставленным листом бумаги, на котором напечатано 40315.

Запомнив эти пять цифр, Вы устремляетесь, в обнаруженный Вами, секретный проход. Но что это? Краем глаза вы замечаете, что потолок комнаты начинает неумолимое движение вниз. Что же делать? К счастью, Вы обнаружили, что на стене комнаты-ловушки, справа от двери, имеется цифровой кнопочный пульт (numbered keypad). Предположив, что пятизначное число отпечатанное на машинке является секретным кодом, Вы проворно нажимаете нужные кнопки (operate 4, ..., operate) и ... потолок медленно поднимается.

Пройдя в дверь, Вы оказываетесь в помещении, уставленном различным оборудованием. При детальном рассмотрении машины, стоящей в центре комнаты (examine machine), Вы приходите к выводу, что она очень похожа на фотокопировальный аппарат и имеет две кнопки (красную и зеленую) на верхней панели и небольшое отверстие в передней стенке.

Вспомнив, что у Вас есть пачка листов белой бумаги, Вы вставляете ее в отверстие (use sheaf of paper on opening) и машина мгновенно втягивает бумагу в свое чрево. Немного поразмышляв, Вы нажали на зеленую кнопку (operate green button), но, кажется, ничего особенного не произошло, за исключением того, что негромкий гудящий звук достиг ваших ушей (включение телепортатора). Вы проделываете аналогичные действия с красной кнопкой (operate red button) и ... Оглушающий рев сирены, и ослепительной мигание красного фонаря, врываются в тишину комнаты, свидетельствуя о том, что Вы нажали на кнопку "Тревога".

Пачка бумаги, отторгнутая машиной, представляет собой документы (examine documents), на которых изображены какие-то схемы и диаграммы. Подобрав их, Вы устремляетесь обратно к двери, но она оказывается закрытой и Вы не видите возможности открыть ее снова. Походив по комнате в поисках выхода, Вы сталкиваетесь, лицом к лицу, с охранником, внезапно появившемся в помещении.

Что же делать? Где найти выход?

Полоска света, льющаяся откуда-то с потолка, образовала на полу комнаты ослепительно белый круг. Войдя в него, Вы почувствовали легкое покалывание во всем теле и ... Это болото. Оглядевшись, вы задали себе вопрос: "Как я оказался в этом угрюмом, неприветливом месте?". Не найдя объяснения этому явлению, Вы решаете выбраться из болотной топи и разгадать сложную загадку.

Жидкие лучи солнечного света, с трудом пробивающиеся через буйную растительность неприветливого болота, вызывают странное ощущение дискомфорта. Аккуратно ступая

по трясине, Вы заметили впереди небольшой рой злых и голодных комаров (examine mosquitoes), которые непременно набросятся на Вас, если Вы не предпримите мер безопасности. Вы достаете аэрозоль, со средством от насекомых, (use insecticide on mosquitoes) и направляете струю яда в кровожадных комаров, которым явно не понравились ваши действия. Оставшиеся в живых кровососы спешно покинули это место, освободив, тем самым, безопасный проход по топкой трясине. Сделав еще несколько шагов, Вы замечаете яркий отблеск солнечного света (glint of light) в густой зеленой траве. Обследовав это место (examine glint of light), Вы нашли небольшой, залепленный грязью (a pendant), кулон, который забираете с собой. Миновав болото, Вы вышли на опушку леса к берегу озера и остановились, засмотревшись (examine lake) на причудливый танец солнечных бликов на поверхности воды. Справа от Вас находится огромное дерево, достигающее двадцатиметровой высоты. Пройдя немного вперед, Вы обратили внимание на небольшой холм (examine mound), который полностью зарос мхом, а также на невысокое дерево (examine tree), с маленьким углублением у его основания. Исследовав углубление (examine foot of tree), Вы обнаружили моток прочной веревки (a rope), которую предусмотрительно убираете в карман. Побродив еще немного, и вкусив в полной мере красоту окружающего мира, Вы подходите к деревушке. Величественно возвышающийся старинный замок, находящийся неподалеку, произвел на Вас неизгладимое впечатление и Вы решили распросить монахов, изумленно смотрящих на Вас. Враждебность взглядов служителей господа отбила у Вас всякую охоту к общению и Вам захотелось побыстрее избавится от их общества.

Расположенное поблизости каменное здание привлекло Ваше внимание, а при более детальном рассмотрении (examine sign) оказалось гостинницей и Вы почувствовали непреодолимое желание заглянуть внутрь (operate door).

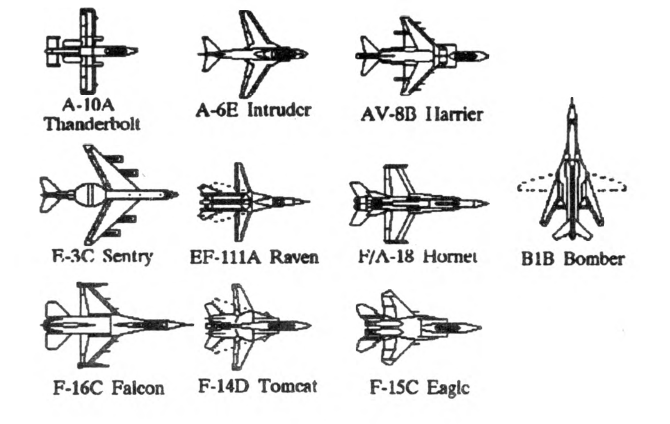
Человек, стоящий неподалеку от стола, уставленного яствами, за которым непринужденно разговаривали посетители (examine customer), был похож на хозяина постоялого двора (examine inkeeper), и с интересом следил за оживленной беседой своих клиентов. Повернув голову в Вашу сторону, он поприветствовал Вас и пробормотал (speak to inkeeper) фразу, смысл которой можно передать следующими словами: "Кто платит, тот и заказывает музыку". На этом заканчивается первая часть игры, и мы намеренно не приводим дальнейшее разрешение загадок, для того чтобы Вы не потеряли интерес к программе. Общая стратегия решения головоломок приведена в первой части описания, и все остальное зависит только от Вас.

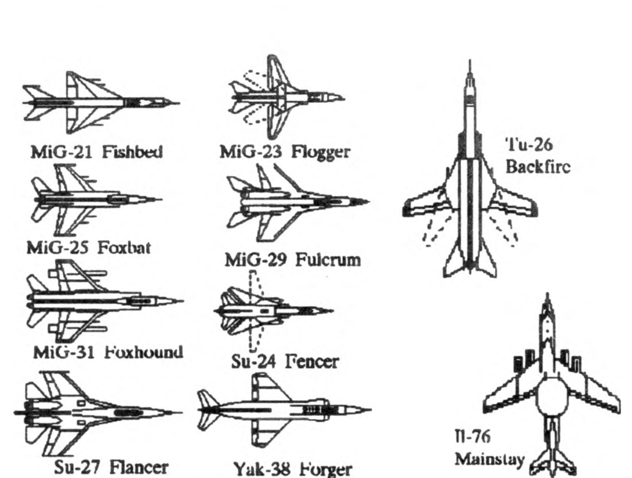
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0

Вашим первым испытанием будет определение типа самолета для разрешения боевого вылета. Успешно преодолев его, Вам дается звание 2-го лейтенанта ВВС США и право на выполнение задания. Если тест вызвал у Вас затруднение ниже приведены изображения всех самолетов.

После теста, Вам предоставляется выбрать регион боевых дейтвий, который значительно расширен по сравнению с широко известной F-19. Куба, Корея, Кольский полуостров, Ливия, Израиль, Сирия, Вьетнам - вот далеко не полный их список.

Выбирайте уровень сложности, получайте миссию (briffing), выбирайте вооружение и за дело. Естественно, Вас ждут очередные звания и награды.





УПРАВЛЕНИЕ САМОЛЕТОМ

UP - вниз.
DOWN - вверх.
RIGHT - вправо.
LEFT - влево.
1 - защита от тепловых ракет (желтые).
2 - защита от инфракрасных ракет (красные).
3 - электронная защита от тепловых ракет.
4 - электронная защита от инфракрасных ракет.
5 - сброс макета самолета.
6 - выпустить/убрать шасси.
7 - включить/выключить автопилот.

8 - открыть/закрыть бомболюки.
9 - выпустить/забрать закрылки.
0 - включить/выключить тормоза.
"-" - уменьшить обороты двигателя.
"+" - увеличить обороты двигателя,запуск.
Backspace - пулемет.
Space Bar - выбор оружия.
Enter - запуск ракет (фотографирование).
F1 - передний вид из кабины.
F2 - смена радаров (NAV,AIR,GROUND).
F3 - смена тактической карты (сетка,условная).
F4 - смена цвета сетки.
F5 - просмотр оружия.
F6 - включение инфракрасного радара.
F7,F8 - показания автопилота.
F9 - помощь при посадке.
F10 - просмотр миссии.
Z - увелечение масштаба.
X - уменьшение масштаба.
B - смена выбранной цели.
? - передний радар.
> - задний радар.
M - левый радар.
> - правый радар.
ALT+V -включить/выключить звук.
ALT+D - включить/выключить детализацию.
ALT+Q - выход в DOC.
ALT+P - пауза.
ALT+B - пауза с погашением экрана.
ALT+F - увеличение темпа игры.
ALT+T - включение тренинга.
Shift+Z -включение акселератора.
Shift+X - выключение акселератора.
Shift+? - фронтальный обзор.
Shift+> - обзор пилота.
Shift+< - обзор приборов справа.
Shift+M - обзор приборов слева.
Shift+F1,F2 - обзор самолета сзади.
Shift+F3 - обзор самолета справа.
Shift+F4 - вид с выпущенной ракеты.
Shift+F6 - вид с поражаемой цели.
Shift+F10 - катапультирование.

GOBLIINS 2

Злой король демонов Ammoniak похищает принца Buffona, и король гоблинов посылает двух гоблинов Winkla и Fingusa для поисков и спасения наследника престола.

Управление игрой осуществляется мышью или курсорными клавишами клавиатуры.

Клавиши управления на клавиатуре:

Курсорными клавишами Вы осуществляете перемещение стрелки по игровому экрану.

Выполнить какое-либо действие - клавиша ENTER или левая клавиша мыши.

Выбрать предмет - клавиша ESC или правая клавиша мыши.

При перемещении указателя курсора к верхней части экрана появляется меню, состоящее из картинок, которые обозначают следующие пункты меню:

1. GAME MANAGEMENT (сервис игры)

SAVE (сохранить игру)

LOAD (загрузить ранее сохраненную игру)

QUIT (выход)

VERSION (информация о версии игры)

При выборе SAVE, отображается список ранее сохраненных игр. Всего можно сохранить до 15 игр.

2. YOU'VE GOT THREE JOKERS!

Этот пункт предназначен для подсказки ключевых моментов при прохождении уровня. Эта подсказка может находиться как на одном, так и на нескольких экранах уровня.

3. NOTE-PAD (записная книжка).

4. INVENTORY (список предметов, которые несут гоблины).

5. EXCHANGE OF OBJECTS (просмотр того, какой из гоблинов выбран в данный момент). Активный гоблин выделен темным цветом.

6. MOVEMENT (список доступных Вам экранов и быстрый переход между ними). Между экранами можно перемещаться, найдя на экране курсорной стрелкой изображение двери.

7. OPTIONS (опции игры)

FONT - выбор шрифта для выдачи сообщений

MUSIC - выбор музыкального сопровождения

DATE - просмотр даты и времени.

Содержание пунктов меню отображается в нижней части экрана. Выбранный пункт меню отображается белой рамкой. Если курсорная стрелка находится на предмете или объекте, с которым можно произвести какие-либо действия,то в левом нижнем углу появляется название этого предмета, объекта. Выбор гоблинов производится установкой на них курсорного указателя и нажатием клавиши ENTER (левой клавиши мыши). Выбранный Вами гоблин становится активным.

Для просмотра и выбора имеющихся предметов у активного гоблина нажмите клавишу ESC (или правую клавишу мыши).

С помощью курсорных клавиш и клавиши ENTER Вы можете выбрать нужный Вам предмет из списка. Если выбран предмет, на курсорном указателе появляется кружок и внизу отображается предложение: USE "название предмета" ON "объект воздействия". "Объект воздействия" выбирается перемещением курсора. Для того, чтобы убрать предмет, необходимо нажать клавишу ESC 2 раза или нажать ESC и вывести курсор за перечень предметов и нажать клавишу ENTER.

Итак, после ввода пароля, Вы оказываетесь на экране с названием VILLAGE.

1. Выберите Fingusa и встаньте рядом с бутылкой (BOTTLE). Выберите Winkla и попытайтесь взять колбасу (SAUSAGE), которая висит рядом с Notable. Notable ударит Winkla колбасой, все засмеются, и в это время Fingus должен взять бутылку. Перейдите на экран с фонтаном (FOUNTAIN).

2. Выберите Winkla и подойдите к отверстию фонтана. Выберите Fingusa и включите фонтан (FOUNTAIN), в это время Winkl должен взять бутылку и подставить под струю воды. Бутылка наполнится. Winkl должен выбрать бутылку и согнать лягушку (TOAD) с камня (STONE). Возьмите камень. Выберите Fingusa и постучитесь в дверь (DOOR), из окна появится Wizard (волшебник). Поговорите с ним, и он предложит Вам зайти в другое

время. Подведите Fingusa и Winkla под механизм (MECHANISM). Fingus должен выбрать камень и бросить в механизм. Из механизма появится край раскладной лестницы (RUNG). Fingus должен вытянуть лестницу, а Winkl должен подняться по ней на крышу, а затем влезть в трубу (CHIMNEY). Wizard выбросит Winkla и откроет дверь. Войдите в дом.

3. В доме на полу Вы увидите шкуру тигра. Winkl должен подойти к хвосту, а Fingus к голове шкуры. Winkl наступит на хвост (TAIL), a Fingus в это время из пасти тигра должен взять спички (MATCHES). Возьмите бутылку и налейте воду в чайник (KETTLE). Подожгите спиртовку под чайником. Вода закипит, и от пара отклеится висящая на стене грамота, и под ней Вы увидите ключ для завода часов (SPRING KEY). Задуйте огонь, чтобы не обжечь руку паром и возьмите ключ. Fingus должен завести этим ключом часы с кукушкой (CUCKO-CLOCK). Winkl в это время берет камень и сбивает большой ключ (BIG KEY), который появляется вместо кукушки. Возьмите ключ. Перейдите на экран FOUNTAIN.

4. Fingus большим ключом должен открыть кладовку (CELLAR) и взять оттуда бутылку с вином (WINE). Перейдите на экран VILLAGE.

5. FINGUS должен полить цветы (FLOWERS) из бутылки с водой, а затем сорвать цветок. Дайте цветок Notable, он его понюхает и заснет. Поставьте Winkla на подставку перед входом в дом, a Fingus в это время должен нажать на кнопку (SWITCH). Winkla подбросит на крышу, и он должен забрать колбасу. Перейдите на экран GIANT.

6. Fingus должен встать сзади курицы (CHICKER), a Winkl спереди. Winkl хватает курицу, a Fingus бьет колбасой по голове (HEAD) курицу. Из курицы выпадает яйцо, и Fingus должен его взять. Подведите Winkla к собаке (DOG), a Fingus должен засунуть колбасу в яму (POT HOLE) и ударить собаку. В это время Winkl свободно проходит мимо собаки, залазит в дупло дерева (HOLE) и пробивает проход (BURROW). Наверху Fingus должен зажечь костер (WOOD PILE) и бросить в костер яйцо (EGG). От запаха яичницы проснется гигант (GIANT). Winkl должен отдать ему вино и колбасу. Гигант заснет, и Вы попадаете на следующий уровень (экран с крепостью).

7. Fingus заходит в башню (TOWER) и выбрасывает оттуда бомбу (BOMB). Winkl поджигает бомбу, a Fingus бросает ее в гвардейца (GUARD). Затем Fingus и Winkl должны выбросить еще по бомбе из башни. Winkl должен поджечь, a Fingus бросить бомбу, которая находится рядом с траншеей (TRENCH). Бомба сбивает коврик, но его подхватывает рука гвардейца из замка. Теперь Fingus бросает еще одну бомбу и выбивает коврик из руки гвардейца, и он падает к ногам Soka. Поднимитесь на коврике (CARPET) наверх и поговорите с Soka. Он Вам скажет, что необходимо найти песочные часы и использовать их для перехода через траншею, чтобы попасть в замок. Перейдите на экран (TOM).

8. Возьмите камень и бросьте в мяч (BALL), который застрял на ветке. Мяч упадет, его схватит мальчик и убежит.

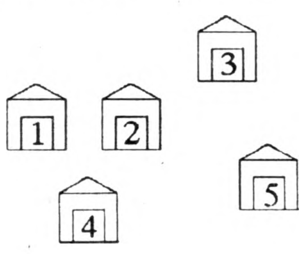


Схема домов

Fingus должен подойти к дому номер 3, а Winkl зайти в дом номер 2. Мальчик выбежит из дома номер 5. В это время Fingus должен зайти в дверь дома номер 3 и при выходе из двери дома номер 5 забрать мяч. Winkl должен подойти к баскетбольному кольцу (BASKET), а Fingus отдать мяч игроку (PLAYER). Игрок бросит мяч в кольцо, а Winkl должен головой выбить мяч из кольца. Мяч попадает в домик на ветке (HOLE), из него появляется управляющий (MAYAR). Fingus должен поговорить с ним и он Вам скажет, что их часовой мастер (TOM) нуждается в помощи. Fingus должен постучать в домик часового мастера (CLOCK MAKERS) и поговорить с ним. Он Вам скажет, что в его часах не работает мелодия. Перейдите на экран KAEL.

9. Winkl должен капнуть из бутылки на нимфу (NYMPH). Она очнется и сядет на ветку дерева. Затем отдайте бутылку с водой волшебному дереву (KAEL). Волшебное дерево напьется из бутылки воды и разрешит Winklu подняться на его крону. Для этого надо встать на руку дерева и оно Вас подбросит наверх. Fingus должен встать на камень, который находится под цветами дерева (BRANCH). Winkl должен потрясти ветку с цветами, а Fingus схватить падающий цветок первым. Открывшийся люк под камнем подбрасывает Fingusa на дерево. Спуститесь вниз. Теперь Fingus должен бросить цветок под камень (STONE) к пчелам. Подняв затем камень, возьмите горшочек с медом (HONEY). Теперь Fingus должен забраться на камень над жилищем пчел. Подняв камень, Winkl выпускает пчелу (BEE). Fingus запрыгивает на пчелу, и она относит его на ветку к нимфе, которой надо отдать горшочек с медом. Нимфа возьмет немного меда и опылит мухомор (MUSHROOM). Теперь Fingus может взять мухомор. Winkl стучится в дверь (DOOR) и отдает Vivalzarty мухомор. За это он Вас впускает в дом.

10. Winkl должен взять из банки (JAR) червяка (WORM). Fingus должен встать на выступающую площадку под грифом (VULTURE), а Winkl нажать на кнопку (SWITCH). Fingus подлетает вверх и пытается забрать у грифа кусок мяса, а Winkl, чтобы отвлечь грифа, должен бросить ему червяка. Fingus отдает кусок мяса пиранье (PIRANHA), которая плавает в аквариуме. Она съедает мясо и выбрасывает кость (BONE). Заберите кость себе. Winkl бросает мухомор в машину (MACHINE), a Fingus включает машину. Для того, чтобы жидкость попала в чашу (CONTAINER), необходимо снять прищепку (CLOTHES PEG) со шланга. Для этого Winkl должен встать на мусорный бачок, а FINGUS отдать кость Vivalzarty. Он бросит кость в бачок, и крышкой подбросит Winkla на верхнюю полку. Он должен снять прищепку и забрать бутылку с эликсиром (ELIXIR OF KINDNESS). Теперь по очереди набирайте в бутылку полученный раствор из контейнера и Вы попадете в грибное царство.

11. Fingus должен перекрыть прищепкой шланг (TUBE). Winkl, засунув руку в отверстие (HEADLIGHT), должен забрать палочку у барабанщика (DRUMSTICK) и, прикрепив ее к колпаку (HOOD), получить сачок (FLYCATCHER). Затем Winkl опять подходит к отверстию (HEADLIGHT), а Fingus прыгает на пружине (SPRING). В это время рядом с барабанщиком появляется насос (PUMP) и Winkl рукой через отверстие должен его забрать. Fingus должен залезть в отверстие (HOLE), а Winkl насосом должен накачать саксофониста (SAXO). Из трубы вылетит комар (MOSQUITO). Fingus сачком должен поймать комара. Вдвоем попрыгайте на пружине, в грибе откроется дверь (DOOR). Winkl залазит в отверстие (HOLE), а Fingus насосом накачивает саксофониста. Он дает Вам первую ноту (NOTE), которую сачком ловит Winkl. Fingus должен зайти в дверь в грибе и подойти к гитаристу (GUITARIST) и поговорить с ним. Он Вам даст вторую ноту, которую Winkl тоже должен поймать сачком. Теперь Fingus должен залезть в отверстие (HOLE), а Winkl засунуть в отверстие (HEADLIGHT) комара. Барабанщик отмахивается от комара палочками и дает третью ноту, которую Fingus должен поймать. Наконец Вы собрали всю мелодию и оказываетесь на экране (TOM).

12. Fingus запускает мелодию в дом номер 4. Теперь часы исправны, Fingus идет к

часовому мастеру и тот отдает ему песочные часы (HOURGLASS). Перейдите на экран TRENCH.

13. Winkl берет песочные часы и бросает их в траншею. Песок образует дорожку, по которой Вы через открытое окно (OPENING) оказываетесь в замке. В замке Вы встречаете кузнеца, который скажет Вам, что для того,чтобы выбраться из замка, необходимо достать скафандры, которые хранятся за запертой дверью. Если Вы принесете ему слепок ключа и металл, то он сделает Вам ключ. После этого Вы оказываетесь на экране со спящими гвардейцами.

14. Fingus должен подойти к Stalopicusy, а Winkl разбудить Rustika. Rustik бросит нож, который попадет в Stalopicusa. Он закричит, и в это время Fingus должен забрать из его рта жевательную резинку (CHEWING-GUM). Сделайте слепок ключа (IMPRINT), засунув жевательную резинку в замочную скважину (CUPBOARD). Теперь Fingus должен взять тюбик с майонезом (MAYONNAISE) и подняться по лестнице наверх, спрыгнув, положить на месте приземления тюбик с майонезом. Затем опять подняться и спрыгнуть на тюбик. Струя майонеза попадает Gromelony в лицо, и он выпускает меч (SWORD). Winkl в это время должен забрать меч. Заберите майонез и перейдите на экран FORGE.

15. Возьмите стул (STOOL). Fingus становится рядом с Otto, Winkl с помощью стула дразнит Otto. Otto пытается ударить посохом (LANCE), Fingus в это время хватается за посох и перелетает к мехам. Winkl отдает слепок и меч кузнецу, а Fingus прыгает на меха (BELLOWS). Кузнец (BLACKMITH) изготавливает ключ (KEY). Заберите у кузнеца ключ и наковальню (ANVIL). Winkl дает майонез Focusy, он опускает мясо и Fingus с помощью стула отрывает кусок мяса (MEAT). Перейдите на экран GUARDS.

16. Fingus дает мясо Amidal и забирает у него вставную челюсть (FALSE TEETH). С помощью ключа откройте дверь (CUPBOARD) и возьмите по акваланге (DIVING SUIT). Перейдите на экран WELL.

17. Winkl должен зайти в туннель (TUNNEL), там он должен нажать кнопку и дверь на теле монстра становится видимой. Winkl должен поднять топор (HATCHET), а Fingus нажать кнопку (SWITH) - дверь откроется. Fingus становится перед входом в туннель, а Winkl рядом с дверью (DOOR). Fingus заходит в туннель, а Winkl одновременно с ним в дверь. Пока палач Schwarzy смотрит на монстра, Fingus поднимается наверх и с помощью стула цепляет крюк (HOIST) к его поясу. Теперь Winkl поднимается наверх и с помощью вставной челюсти пугает Schwarzy. Он теряет равновесие и падает, приподнимая люк. Бросьте на Schwarzy наковальню и люк откроется полностью. Теперь, используя акваланги, прыгайте в шахту (WELL) и Вы попадаете в подводный мир.

18. Winkl должен подняться на мачту затопленного корабля. Fingus должен включить лампу (LANTERN), выплывет рыба-лампа (FISH LAMP) и Winkl должен поймать ее. Winkl должен зайти в дверь (DOOR) и вытолкнуть из окна череп (SKULL). Winkl должен поместить рыбу-лампу в грот (???). Когда грот освещается, то становится виден сундук (CHEST). Теперь перейдите на экран MERMAID.

19. Fingus должен подняться по дорожке и зайти в отверстие (HOLE). Winkl должен подбросить раковину (SHELL), а Fingus должен ее поймать. Fingus спускается вниз и с помощью табурета забирается на морского конька (SEAHORSE). Морской конек поднимает Fingusa наверх. Winkl через отверстие (HOLE) должен подойти к раковине. Fingus должен вспугнуть в норе (CAVITY) морского рачка. В погоне за ним выскочит морская звезда. Winkl должен сбросить на нее раковину, а затем взять ее. Winkl снимет с нее кожу и получит перчатку (GLOVE) и звезду (STARFISH). Fingus должен взять перчатку и надеть на голову морской змее (BLOB), которая охраняет бутылку. Затем Fingus должен взять бутылку (BOTTLE) и вытащить из нее письмо (PARCHMENT). Теперь Winkl должен проделать ту же операцию и взять из бутылки жемчужину (PEARL) и отдать ее русалке (MERMAID). Заберите перчатку назад и перейдите на экран WRECK.

20. Fingus должен встать на большую ракушку, которая находится рядом с кораблем. Winkl должен включить лампу, и из иллюминатора появится мурена (MORAY EEL), затем подергать штурвал (RUDDER). Этим Вы вспугнете рыбку, которая, уплывая от мурены, проплывет мимо ракушки. Створки ракушки откроются и вытолкнут Fingusa на нос корабля. Winkl с помощью морской звезды откроет сундук. Fingus, подергав за гребень статуи (STATUE) и подпрыгнув, должен взять из сундука саблю (SWORD). Затем подойти к черепу и бросить в него саблю. Веревка оборвется, череп упадет и из глаза черепа выпадет драгоценный камень (DIAMOND). Возьмите его и идите на экран MERMAID.

21. Поднимитесь на морском коньке к русалке и отдайте ей камень. Она Вам откроет дверь в верхнем правом углу, но пройти в дверь еще нельзя: проход закрыт решеткой. Спуститесь вниз, заберите табурет и покажите осьминогу (OCTOPUS) пергамент. Осьминог откроет Вам решетку, и Вы по водозаборному каналу попадаете на королевскую кухню.

22. Fingus нажимает на глаз рыбы-меч (SWORDFISH), рыба ударит Fingusa хвостом и он собьет баночку с солью (SALT). Возьмите ее. Fingus должен открыть крышку кастрюли (COVER), а Winkl высыпать в нее соль. Теперь Winkl из формочек для выпечки (POTS) может вытащить пилу (FILE). Winkl поднимается наверх и подходит к веревке (ROPE) в верхний левый угол экрана. Fingus должен взяться за длинную веревку (ROPE), а Winkl потянуть ее, в результате Fingus окажется на полке. Он должен взять пилу и перепилить цепь (CHAIN) с колибри (COLIBRIUS). Колибри улетит и освободит подход к кнопке (THUMB), воткнутой в стену. Дальше перейдите на экран THRONE.

23. На этом экране возьмите перечницу (PEPPER) и вернитесь на экран STOREROOM.

24. Fingus должен встать над поваром (COOK). Winkl должен посолить и поперчить булочки (MEAT BALS). Помощнику короля, который ест эти булочки, не понравится вкус и он задаст трепку повару. В это время Winkl должен положить кнопку на стул повару. Повар подпрыгнет и выпустит из рук булочку, а Fingus в это время должен полить ее эликсиром, который лишит этого помощника агрессивности. Перейдите на экран THRONE.

25. Winkl с помощью табурета должен помочь Fingusu забраться на карниз (CARNICE). Fingus должен нажать кнопку (SWITCH) на столбе, а Winkl через открывшуюся дверь, (DOOR) забраться наверх. Winkl должен пройти через ухо (EAR) на голове чудовища над троном и подойти к колонне с маской (TONGUE). Fingus должен зайти в ухо чудовища, а в это время Winkl должен дернуть за язык маски. У чудовища откроется глаз, и Fingus нажмет кнопку на втором глазу у чудовища. Из открывшегося отверстия в троне выползет таракан (COCKROACH). Winkl должен подойти к окошку с левой стороны трона (ONIFICE), а Fingus к окошку с правой стороны (HOLE). Winkl должен залезть в окошко, чтобы отвлечь Glotzioka, а Fingus, одев перчатку, достать таракана. Затем он должен поставить таракана на выступ и полить его эликсиром. Затем Winkl, нажав кнопку SWITCH, помогает Fingus забраться наверх. Аналогичным способом достаньте второго таракана. Fingus должен подойти к столбу с маской и дернуть за язык. Winkl в это время должен зайти в ухо чудовища и через открывшийся глаз забрать корону (CROWN) с головы Ammoniaka. Перейдите на экран ARMOUR.

26. Winkl должен подойти к башне и нажать на выделяющийся кирпич (STONE). Его забросит на окно башни. Теперь откройте забрало (HELMET) рыцаря и наденьте на голову рыцаря корону. Колдовство потеряет силу, и рыцарь приобретет нормальные размеры. Fingus должен зайти на рукоятку меча рыцаря и взять перо (FEATHER) из его шлема, затем подняться наверх к художнику (PAINTER) и окунуть перо в банку с краской (CAN). Перо окрасится в красный
цвет. Fingus должен подойти к отверстию с карнизом (HOLE) и поставить туда таракана. Теперь нужно сделать его похожим на божью коровку, которых любит Ammoniak. Для

этого покрасьте таракана окрашенным пером (BRUSH) и посыпьте его перцем. Теперь осталось капнуть на таракана эликсиром, и он скроется в норе. Перейдите на экран THRONE.

27. Подойдите к трону и освободите принца Buffona. Теперь Вы должны управлять тремя персонажами. Перейдите на экран ARMOUR.

28. Winkl должен встать под машину (MACHINE), а Buffoon должен забраться наверх и включить ее. Winkl уменьшится в размерах и спрыгнет в окно. Эту же операцию повторите с Fingus, Buffoon выпрыгнет в окно сам.

29. Вы оказываетесь на столе колдуна. Возьмите спичку (MATCH). Winkl должен встать возле лезвия ножа (POINT), а Fingus около ручки (HANDLE). Fingus должен взяться за ручку, а Winkl за лезвие ножа, нож передвинется. Повторите эту операцию еще раз. Это небольшое физическое упражнение отвлечет Вас от глупых вопросов, и Вы сможете взять закладку (BOOKMARK) из книги. Теперь Fingus должен прикрепить закладку к свече в качестве фитиля. Fingus должен залезть в отверстие между зубами черепа (HOLE), а Winkl с помощью спички выковырнуть глаз (EYE) из черепа. Buffoon должен пнуть ногой глаз. Глаз разобьет очки, и Вы должны подобрать осколок от очков (CLASS SPLINTER). Осколок должен сфокусировать солнечные лучи (RAY) на фитиле свечи. Свеча будет гореть недолго, но Вы сможете получить кусочек воска (WAX). Теперь Вы должны снять слепок на письме (SEAL). Полученный слепок (IMPRINT) используйте для открытия замка (KEYHOLE) на коробке. В коробке Вы найдете семя (SEAD). Возьмите его и бросьте на карту, на место с пометкой VILLAGE. Семя прорастет и вырастет дерево, (PLANT) по дереву все втроем спуститесь в деревню.

30. Buffoon очень голодный и отказывается идти дальше. Вам нужно накормить его, после этого он слезет с ветки дерева. Winkl залезает в отверстие (HOLE) и, получив удар от Buffoon, сбивает банан (BEAN). Winkl поднимает камень (STONE) и дает моли (MOLE) банан. Fingus в это время забирает у моли колпак (CAP). Winkl поднимается на дерево, подходит к яблокам (APPLES) и с помощью спички сбивает одно из них, Fingus с помощью колпака ловит яблоко внизу. Winkl отдает яблоко Buffoon, и тот слезает с дерева. Buffoon съедает мухомор (MUSHROOM) и исчезает. Последуйте его примеру.

31. Вы оказались в грибном царстве. Winkl подходит к звезде (STAR), которая находится с правой стороны экрана. Fingus пытается взять кегли (SKITTLES), в это время вылетает шар (BOWL) и сбивает кегли. Winkl, оттолкнувшись от звезды, должен прыгнуть и поймать шар. Winkl должен подойти к ящику (COVER), положить на крышку ящика шар и встать рядом на качели. Fingus прыгает на рессоре; подброшенный шар падает на вторую половину качель и выбрасывает Winkla на радугу. Winkl нажимает на ус улитки (FEELER), и улитка выдувает мыльный пузырь (BUBBLE). Winkl запрыгивает на мыльный пузырь, который опускается на крышку ящика. Fingus опять прыгает на рессоре и Winkla подбрасывает на шляпку гриба. Заберите булавку и опуститесь вниз. Возьмите еще один шар и поднимите Winkla опять на радугу. Fingus должен встать на выступающую рессору рядом с радугой, а Winkl попрыгать на рессоре (FLAG). Fingusa подбросит на радугу. Fingus нажимает кнопку (SWITCH) на колбе, в которой находится Buffoon. И когда Buffoon упадет в кольцо, Winkl должен нажать на ус улитки. Улитка выдует мыльный пузырь с Buffoonom внутри. Теперь нужно подойти и проколоть мыльный пузырь булавкой. Когда Buffoon будет свободен, Вы вернетесь обратно в деревню.

32. Buffoon должен встать на катапульту (CATAPULT). Fingus должен нажать на кнопку (SWITCH) около ворот. Когда из статуи появится ключ, Winkl, наступив на катапульту, должен подбросить Buffoona. Buffoon хватает ключ, и его уносит пролетающая колибри. Перейдите на экран MOUNTAIN.

33. Winkl подымается на второй ярус, а Fingus берет камень (STONE) на первом ярусе.

Пока он держит его в руках, Winkl должен взять камень и положить на второй ярус. Аналогичным образом поднимите камень на еще один ярус. Winkl становится на голову льва (LION), а Fingus бросает камень с третьего яруса во льва. Лев рычит и подбрасывает Winkla на правое плечо гиганта. Winkl сталкивает голову (HEAT), которая находится на посохе гиганта и спрыгивает вниз. Опять поднимите камень на второй ярус и проделайте ту же операцию. Winkl опять оказывается на плече гиганта и заходит в отверстие (HOLE) в плече гиганта. Затем Fingus становится на голову льва, а Winkl сталкивает с площадки голову, которая попадает в льва, и он подбрасывает Fingusa на площадку рядом с колибри. Fingus опускает площадку, попрыгав на месте обозначенном "!!!". Когда площадка оказывается на одном уровне с Winklom, он должен запрыгнуть на нее (ROCK). Когда площадка опять поднимется наверх, Winkl хватается за площадку с колибри (ROCK). Fingus по нему, как по мостику, переходит на площадку к колибри.
Fingus должен освободить птицу, распилив решетку с помощью пилы (FILE). Обе птицы улетают, и Вы можете взять ключ (KEY). Перейдите на экран PLANT.

34. Откройте ключом дверь (DOOR) и заходите в деревню. Buffoon еще находится под воздействием колдовства, и Вы должны дать ему волшебную воду из колодца волшебника. Вы оказываетесь в доме волшебника.

35. Дайте магическую воду (MAGIC WATER) Buffoonu. Чары колдовства пропадают, но появляется Amiral и опять уносит Buffoona. Вам необходимо открыть дверь, для этого возьмите карандаш (PENCIL) и постарайтесь нарисовать на доске (BLACKBOARD) портрет Tazaara. Волшебник злится и стирает изображение с помощью губки. На третьей попытке Tazaar не выдерживает и бросает в Вас губкой. Возьмите губку (SPONGE). Fingus должен взять карандаш и попытаться порисовать на портрете (PORTRAIT). Tazaar запускает в Fingusa бумеранг. В это время Winkl запрыгивает на кресло (ARMCHAIR) и перехватывает бумеранг (BOOMERANG). Winkl должен капнуть на голову Tazaara из кружки (MUG). Волшебник разозлится и стукнет кулаком по столу. С полки над портретом упадет зубочистка, и Fingus с помощью бумеранга должен сбить ее. Возьмите зубочистку (TOOTHPICK), Winkl должен почистить зубы скелету (SKELETON). Из него выпадет бутылка с жидкостью, которая может открывать любые двери. Бутылка разобьется. Смочите губку в луже (POOL), и Вы получите губку пропитанную жидкостью (WET SPONGE). Winkl должен подуть в курительную трубку (PIPE), и из нее появится дым (SMOKE), а Fingus должен выдавить жидкость из губки на дым. Над трубкой появится дверь (DOOR). Зайдите в нее, и Вы окажетесь на следующем экране.

36. Fingus становится на шар в правом нижнем углу экрана, а Winkl должен встать на место обозначенное - (!!!). Спрыгнув на кнопку, он подбрасывает шар и Fingus оказывается на площадке рядом с мышью (MOUSE). Возьмите ее и спускайтесь вниз. Fingus поднимается по лестнице наверх, становится рядом с местом обозначенным (!!!) и выбирает бумеранг. Winkl подходит к бочке (MUD) и показывает мышь. Из бочки выглядывает крокодил (CROCODILE). Winkl запрыгивает ему на голову, и крокодил подбрасывает его наверх. Ammoniak вытягивает руку, и в это время Fingus бросает бумеранг в сосульку (TEETH). Сосулька попадает в руку Ammoniaka, и он отпускает Buffoona. Buffoon спускается вниз, но из норы высовывается слуга Ammoniaka и хочет его схватить. Winkl должен встать на место (!!!) и спрыгнуть на выключатель. Шар вылетит и ударит слугу по голове. Путь для Buffoona свободен. Fingus должен бросить губку на верхушку камня (ROCK), встать рядом с ним с правой стороны и взять карандаш. Winkl должен подойти к месту обозначенному (!!!), Buffoon должен встать на шар. Fingus должен нарисовать на камне дверь, а Winkl должен прыгнуть вниз. Buffoona подбросит, и он попадет на губку, из которой вытечет вода и зафиксирует изображение двери (HANDLE). Winkl ее должен открыть. За ней Вас ждет свобода. На этом заканчиваются приключения двух гоблинов.

GODS

Игра GODS (боги) очень динамичная и увлекательная игра. Для запуска игры необходимо прежде запустить инсталяционный файл (INSTAL.EXE). В нем посредством меню устанавливается тип используемого Вами монитора (EGA, VGA), звукового канала и чем будет осуществляться управление (клавиатура или джойстик). После сохранения используемой Вами конфигурации можно загружать непосредственно саму игру. Для этого следует запустить на выполнение файл START.BAT.

Управление в игре осуществляется курсорными клавишами и пробелом (при использовании клавиатуры). Однако при желании можно переназначить клавиши управления в инсталяционном файле.

Основное меню позволяет посредством выбора одной из трех строк осуществить:
- запуск игры с первого уровня;
- ввод пароля для запуска игры с последующих уровней;
- выход в DOS для окончания игры.

Суть игры состоит в том, чтобы пройти множество комнат, коридоров и лестниц. При этом необходимо собирать различные предметы, дающие призовые очки, дополнительную жизненную энергию, различные типы оружия. Следует остерегаться всяких чудовищ и пытаться уничтожить их, прежде чем они сделают это с Вами.

В нижней части экрана представлена следующая информация:
- жизненная энергия показана в виде сосуда с кровью;
- количество жизней показано рядом;
- четыре окна в которых отображаются найденные Вами предметы;
- верхняя цифровая надпись отображает общее количество очков;
- цифровая надпись под ней отображает количество очков, на которое можно выбрать предметы в лавке волшебника;
- строка, в самом низу экрана, отображает текущую информацию о найденном предмете и т.п.

Для того чтобы взять предмет, необходимо встать над ним, нагнуться и нажать пробел. В нижней части экрана появиться название этого предмета, а в одном из окон появиться этот предмет. После этого надо еще раз нажать пробел. Следует отметить, что предметы, которые применяет непосредственно рыцарь, брать выше упомянутым способом не стоит. Их рыцарь берет сам, как только коснется. Необходимо брать предметы, которые нужно отнести в какое-либо другое место, либо применить после.

Чтобы привести в действие рычаги на стенах, необходимо подойти к рычагу, и нажать клавишу (вверх). Рыцарь повернется к нему лицом.

После этого, каждое нажатие на пробел будет опускать или поднимать рычаг. При этом, в некоторых случаях, предметы, которые несет с собой рыцарь и которые отображаются в нижней части экрана, (например такие как ключи) будут исчезать, что будет свидетельствовать, о том, что они применены.

Для того чтобы наглядно увидеть, как нужно проходить лабиринты, необходимо выйти на основное меню и не трогать клавиатуру минуты полторы. При этом, программа начнет демонстрационный показ прохода одного из участков лабиринта.

Чтобы сохранить интерес, не будем приводить описание каждого шага рыцаря. Остановимся лишь на некоторых моментах, позволяющих сохранить жизнь и пройти все уровни до конца.

При выполнении первой миссии, верните первых два рычага в исходное положение. Это позволит добраться до вращающегося кристалла, который является кристаллом телепортации. Благодаря ему, Вы перенесетесь через участок, который без потери жизни не пройти.

После выполнения второй миссии, перед Вами окажется черный квадрат с красным кругом в центре. Взяв его, Вы получите возможность посетить лавку волшебника, где на набранную сумму очков можете выбрать любые предметы. Среди них предметы, добавляющие жизненную энергию, оружие, защитные экраны и т.п. Например защитный экран представляет собой черный круг с красным крестом. Чтобы взять его, необходимо выбрать его курсором и нажать на пробел. После этого, в нижней строке появиться название этого предмета и его стоимость. Повторное нажатие произведет покупку защитного экрана. Чтобы в последствии применить его, необходимо рыцарю присесть, курсором выбрать этот предмет и встать.

Третья миссия закончится сражением с гигантским рыцарем. Его уничтожить достаточно трудно, однако, уворачиваясь от его ударов и нанося свои, Вы сможете его победить. После этого первый уровень пройден, и Вы попадаете на второй.

Попасть сразу на второй, а также на последующие уровни можно посредством ввода пароля. Пароли каждого уровня указаны внизу на экране ввода пароля. При этом Вам сразу дается 80000 очков, на которые в лавке волшебника Вы можете приобрести оружие и другие вещи.

Особенностью первой миссии второго уровня является то, что в одной из комнат ключ находится очень высоко. Принося в эту комнату кристаллы поочереди (водяной, ледяной, огненный), Вы будете тем самым опускать полку, на которой находиться ключ, ниже и ниже. С каждым принесенным кристаллом, на стене в этой комнате будет загораться соответствующий огонек.

Вторая миссия не содержит особых моментов, однако требует большой внимательности и точности в ходах.

В третьей миссии необходимо восстановить настенную мозаику. Для этого из второй комнаты череп надо отнести в четвертую комнату к кувшину. Взять бидон и отнести в третью комнату, прихватив в ней глобус. В первой комнате оставите глобус, после чего все недостающие части мозаики будут найдены.

В конце третей миссии без волшебства не обойтись. В одной из комнат на Вас со всех сторон начнут нападать чудовища и защититься от них можно лишь применив защитный экран, смерть (черный квадрат с изображением черепа), замораживание (черный квадрат с изображением сасульки) и т.п.

Закончится второй уровень битвой с летающим драконом. В ней также необходимо применить волшебство, однако можете попробовать проявить свою сноровку и изворотливость.

Третий и четвертый уровни сложнее и требуют большей смекалки. Однако, используя опыт первых двух уровней, попробуйте пройти их полностью самостоятельно.

GOLDEN AXE

После загрузки игры выберите тип монитора в соответствии с возможностями Вашего компьютера. После выбора монитора на экран выводится меню опций и выбора типа игры (CHOOSE GAME TYPE).

- ARCADE (реальная игра)
- BEGINNER (начинающий)
- THE DUEL (дуэли с различными противниками по очереди)
- OPTIONS (опции игры)

Внизу экрана отображается количество жизней которое дается на одну игру (CREDITS).

Если на Вашем компьютере достаточное количество свободной оперативной памяти, то над надписью CHOOSE GAME TYPE появляется пункт для выбора количества игроков. Можно выбрать одного или двух игроков.

При выборе пункта OPTIONS на экран выдается следующее меню:

1. LIFE METER - длина жизни. Вы ее можете установить от 3-х до 5 (обозначается количеством звездочек).
2. PLAYER 1 CONTROL ......
3. PLAYER 2 CONTROL ......

Клавишей "SPACE" Вы можете выбрать следующие типы управления игрой для каждого игрока: KEYPAD, KEYBOARD, JOSTICK 1, JOSTICK 2; MOUSE 4.

SOUND TEST - в этом меню Вы можете выбрать 11 различных музыкальных мелодий, которые будут сопровождать игру. Выбрав опцию SOUND EFFECT, Вы можете выбрать до 15 различных звуковых эффектов.

Следующий этап - выбор героя игры, которым Вы будете управлять. Вам предоставляется следующий выбор: викинг, варвар, амазонка.

Эти герои обладают разной магической силой и умением владеть мечом. Прокрутка героев производится с помощью клавиш "вправо" "влево" на дополнительной клавиатуре и "A", "D" на основной клавиатуре. Выбор производится клавишей "5" на дополнительной клавиатуре или "S" на основной.

Во время игры на игровом экране отображается:

STAGE ... - уровень на котором Вы находитесь.

MAGIC - магическая сила. Ваша магическая сила определяется колличеством бутылок, которые могут поместиться в свободных красных клеточках под надписью MAGIC. Все заполненные клетки соответствуют максимальной магической силе. Магическая сила используется нажатием клавиши SHIFT (правая) для дополнительной клавиатуры и SHIFT (левая) для основной клавиатуры. Бутылки с магией Вы берете у синих гномов, попадающихся Вам по дороге. Для этого необходимо подойти к гному и ударить его. Один гном дает не больше трех бутылок. По дороге Вам будут встречатся зеленые гномы, которые дают часть жизни.

Жизнь (текущая) отображается внизу экрана в виде полоски из прямоугольников (количество прямоугольников в жизни задается в начале игры в меню). Цифра рядом с текущей жизнью обозначает количество запасных жизней.

Перемещение героя производится клавишами "вверх", "вниз", "вправо", "влево" на дополнительной клавиатуре или "D", "A", "W", "X" на основной клавиатуре. Клавиша "5" на дополнительной и "S" на основной это удар. "INS" и "TAB" - прыжок. Двойное нажатие клавиш "вправо" "влево" или "D", "A" - бег. Во время бега можно производить удары головой и прыгать. А во время прыжков можно наносить удары сверху. F3 - вкл./ откл. музыки. F4 - подключение для первого игрока джойстика. F5 - подключение для второго игрока джойстика "SPACE" - пауза. "ESC" - выход из игры.

После прохождения уровня, Вы останавливаетесь на привал, где Вас ожидает несколько гномиков и Вы можете пополнить свои силы. Для продолжения пути, необходимо выйти за границы экрана, после этого на экран выдается карта, где отмечается пройденный Вами путь. Нужное направление движения показывает мигающая стрелка с надписью "GO".

Полезные советы:

1. Иногда на Вашем пути встречаются всадники на драконах. Это серьезный противник и Вам лучше всего выбить всадника из седла. Для этого необходимо разбежаться и ударить головой. Когда всадник выбит из седла, дракон ложится на землю. Если Вы в этот момент подойдете к дракону, то Вы автоматически сядете на него и можете использовать преимущество всадника. Но помните, через некоторое время дракон убегает (постарайтесь оседлать его как можно быстрее). Управление драконом производится теми же клавишами что и героем. Драконы могут бить хвостом или убивать огнем.

2. Использование магии, позволяет уменьшить силы противника. Если силы магии недостаточно, чтобы уничтожить противника, добивать его необходимо обычным

образом.

3. При игре вдвоем будьте внимательны и не рубите друг друга. Клавиши управления для первого и второго игрока Вы можете назначить в меню (основная или дополнительная клавиатура).

GOLF I

Если Вы хотите развлечься и поиграть в гольф, не бегая по лесам и полям, то эта игра нечто среднее между гольфом и биллиардом, и в корне отличается от предложенного, Вам гольфа, описание которого мы разместили в нашем втором выпуске.

В этой игре Вашему вниманию предоставлен набор из девяти различных объектов, которые предстовляют собой строения со всевозможными хитростями, размещенными на них. В каком нибуть месте этих строений находится искомая лунка, помеченная флажком; добраться до нее будет не так-то просто. Если Вы все таки умудрились закатить свой шар в лунку, то Вы автоматически переходите на другой объект, а количество оставшихся сохраняется, плюс - Вы получаете определенное количество за пройденный объект (сколько именно, пишется в левом верхнем углу).

Начало игры.

После нескольких сообщений, говорящих о том, что кто-то "там" написал эту игру Вам будет предложено выбрать количество игроков, от 1 до 4. Мячи игроков обозначаются разными цветами: красным, синим и двумя черными. Перед прохождением очередного объекта появится картинка, на которой изображен схематичный рисунок объекта в целом, а также, если хорошо с английским, Вы можете прочесть краткую инструкцию по прохождению данного объекта (типа: ударьте туда-то и все будет О'кей). Такие инструкции даются на все объекты, кроме последнего, но мы предлагаем Вам более подробные инструкции, к тому же на нашем, на русском языке.

Итак, после того, как Вы выбрали количество игроков, перед Вами первый объект.

1. **WINDMILL** - ветряная мельница.

Представляет из себя два поля: на первом расположена ветряная мельница, на втором три симпатичных домика и искомая лунка. Нажмите клавишу "SPACE" и Вы окажитесь на первом поле. На экране Вы видете часть данного объекта, Ваш мячик и курсор (крестик). Перемещая курсор клавишами: LEFT (4) - влево, RIGHT (6) - вправо, UP (8) - вверх, DOWN (2) - вниз Вы можете осмотреть весь объект и выбрать оптимальную видимость. Клавиша HOME (7) - поставит курсор на Ваш мячик, а клавиша END (1) - поставит его на лунку. Если Вы хотите взглянуть на объект в целом, то нажмите [?]. Включение звука F5, выход в DOS - F. Если курсор находится на середине Вашего мячика, нажмите "SPACE", этим Вы как-бы прикрепляете к нему резинку и теперь передвигая курсор в нужную Вам сторону, эту резинку оттягиваете. От того на сколько Вы оттянули "резинку" зависит сила удара, вторично нажав "SPACE" Вы производите удар.

Изначально Вам дается 5 ударов, за прохождение мельницы добавляется еще 3. Идеальным считается попадание вовнутрь мельницы, во-первых - потому что шарик, выкатываясь на нижнем поле, частенько, но не обязательно, попадает в лунку, а во-вторых - этот удар засчитывается. Но если Вы не попали в мельницу, не огорчайтесь - это подвласно лишь экспертам, к тому же мячик, скатившись по склону, все равно выкатывается на нижнее поле.

2. **HAMBURGER** - гамбургер.

Прыгающий гамбургер защищает лунку. Постарайтесь попасть точно по стрелке в банку с кетчупом и тогда Вы сыграете от двух бортов куда надо.

<u>BONUS</u>

Если при входе на объект появится надпись "Touch the fairy for Bonus", то это к Вам прилетел летающий Бонус (такое маленькое, красненькое существо похожее на сфинкса машущее при этом белыми крылышками), попав по нему, Вы получите дополнительно

несколько ударов - от 2 до 8. Но торопитесь: после трех, четырех ударов он может улететь.

TIMER BONUS

Вам будет предложено за определенное время, около двух минут, пройти данный объект. Если Вам это удается, то Вы получаете еще несколько дополнительных ударов.

3. **WALLS** - стены.

Неравномерно опускающиеся и поднимающиеся стены. Необходимо ударить так, чтобы мячик прошел первые две и попал в третью.

4. **PINBALL** - пинбол.

Здесь Вам будет предложено поиграть в пинбол. Нажимая на клавишу "SPACE" или любую из стрелок, Вы управляете битками, с помощью которых нужно загнать мячик в дырку, расположенную в левом верхнем углу, тогда он скорее всего попадет в лунку. Но сначала необходимо попасть Вашим мячиком в две пластинки наклоненные во внутрь под углом 45 градусов. После того, как Вы попадете, желтым цветом загораются цифры 1, 2 и 3, а вокруг дырки появится сияющий круг.

5. **FANS** - лабиринт.

Очень тяжелый для прохождения лабиринт, сплошь состоит из склонов и подъемов. Бейте посильнее и точно по стрелкам.

6. **MAGIK CARPETS**

Ударьте прямо в тот момент, когда первые воротца будут опущены, а вторые подняты

7. **CASTLE** - замок.

Необходимо попасть в ворота этого красивого замка, которые защищены поднимающейся и опускающейся решеткой. Попав в ворота, мячик долго путешествует по замку и выкатывается около лунки, а удар не защитывается. По обе стороны ворот находятся дырки, которые приведут Вас на поле, где находится лунка.

8. **ANT HILL**

Представляет собой большой холм с множеством склонов. На вершине холма находится площадка с лункой. В конце нескольких склонов находятся доски, которыми можно пинать мячик, нажимая на клавишу "SPACE" или на одну из стрелок. Во время удара лунка перемещается.

9. **ENERGY**

Самое крутое сооружение. Сначала Вам необходимо попасть в круглый люк, находящийся над движущейся энергетической заслонкой, при попадании, люк светится голубым цветом. После этого, нужно попасть в красный прямоугольник слева от люка. Если Ваш мячик останавливается на пути энергии, то он сгорает и Вы бьете с первого места. После включения лазера, Вы должны попасть в воронку трубопровода, и тогда мячик выкатится наверху, где расположена лунка, окруженная множеством дырок. Если Вы попали в одну из дырок, то мячик снова выкатится внизу.

Минимальное количество ударов, необходимое для прохождения объектов:

1. WINDMILL	- 0	2. HAMBURGER	- 1
3. WALLS	- 1	4. PINBALL	- 0
5. FANS	- 3	6. CARPETS	- 1
7. CASTLE	- 0	8. ANT HILL	- 1
9. ENERGY	- 6		

В конце игры высвечивается таблица результатов.

GRAND PRIX UNLIMITED
1992 by ACCOLADE

В этой игре Вы ощутите себя гонщиком в классе машин "Формула-1". Это вторая версия симулятора. (Первая называлась - GRAND PRIX CIRCUIT).

Эту игру можно назвать и продолжением игры TEST DRIVE III.

После запуска игры Вам предложат ответить на вопрос. Наберите любые цифры и жмите на ENTER. После этого введите своое имя.

Прежде, чем начать гонки надо разобраться с меню.

MAIN MENU - ОСНОВНОЕ МЕНЮ.

World Campionship	- Мировой чемпионат
Single Race	- Одиночные заезды, тренировка
Architect	- Создание и изменение трасс
Exit to DOS	- Закончить игру

World Campionship - Мировой чемпионат

Вы можете изменить трассы Мирового Чемпионата. Если Вы готовы - выбирайте Чемпионат, нажимайте кнопку <OK> и - вперед.

World Campionship

OK - вперед на Чемпионат Мира
VIEW - просмотреть список треков в чемпионате
NEW - создать новый чемпионат
MODIFY - редактировать трассы Чемпионата
DELETE - удалить запись о Чемпионате
CANCEL - выйти в ОСНОВНОЕ МЕНЮ

Дальнейший процесс подготовки к гонкам аналогичен одиночным заездам (Single Race - Одиночные заезды, тренировка), смотри ниже.

В режиме создания нового Чемпионата или редактирования (New,Modify) старого Вы можете изменить имя Чемпионата щелкнув мышкой на его название (верхний левый угол). Остальное наглядно. Не забудьте нажать <SAVE> - запись на диск.

Circiut creation

INSERT - вставить трек в список трасс
DELETE - удалить трек из списка
SAVE - записать на диск
MODIFY - смена редактируемого списка трасс
OK - возврат в предыдущее меню
CANCEL - оотменить изменения

Single Race - Одиночные заезды, тренировка

Войдя в этот пункт меню, Вы должны выбрать машину, на которой Вы будете гонять.

Car selection - выбор машины

OK - выбрать эту
PREV - следующая машина
NEXT - предыдущая машина
CANCEL - возврат в ОСНОВНОЕ МЕНЮ

Выбрав машину Вам предстоит выбрать трассу, число противников, тип погоды, и тип заезда.

Tour - заезд

PRACTICE - практика
RACE - соревнования
CANCEL - сменить машину

В середине экрана будет список трасс. Под списком трасс Вы увидите небольшое меню:

LAPS - число допустимых повреждений;
WEATHER - погода;
SUN - солнечная
MIST - вечер

RAIN - дождь
F1-CARS -число противников

Выберете трассу, установите погоду и можете или потренироваться, или пойти на соревнования.

Architect - Создание и изменение трасс

В этом меню Вы можете создавать, свои собственные трассы, облетать их на вертолете.

УПРАВЛЕНИЕ:

Ctrl-Q - музыка вкл/выкл
Ctrl-E - звук двиг вкл/выкл
Ctrl-S - звуковые эффекты вкл/выкл
M - Карта показать/не показывать
A - повышение передачи
Z - понижение передачи
Up, Down, Left, Right - вверх, вниз, влево, вправо.

Желаю удачных гонок!

GUERILLA WAR

СМЫСЛ ИГРЫ:

Давным давно, существовал один не такой уж и большой, симпатичный островок в Карибском Море. Тогда у власти было подлинно демократическое правительство (на самом деле бывает, увы, по другому...). Но вскоре, свергнув силой это правительство, к власти пришел один поганый Диктатор, владевшей большой армией. А Вы - изгнанник, недовольный правлением этого диктатора, и за это высланный в США. Через некоторое время с Вами связались подпольщики с Вашего острова, которые решили уничтожить диктатора и восстановить демократию и предложили сотрудничество. Несколько лет Вы готовились, обучаясь владению всеми различными видами оружия, приобретая различное снаряжение. И вот час X наступил - Вам надо прыгнуть с парашютом рядом у своего острова в 4 часа утра и идти на соединение с военными силами подпольщиков, которые к этому времени поднимут восстание.

Шаг в открытый люк, и Вы летите к поверхности моря из десантного самолета. Несколькими секундами ранее была выброшена резиновая надувная лодка, чтобы Вы смогли доплыть до берега.

И вот на рассвете Вы рядом у берега родного острова. Несмотря на Ваши попытки сохранить секретность Вашей высадки, радары воздушной защиты засекли Вас и навстречу Вам высланы многочисленные вооруженные отряды Диктатора, чтобы воспрепятствовать Вашей высадке и подавить восстание...

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

При запуске игры Вы сначала можете узнать об объеме памяти, доступной программе на данный момент и дальше Вас спросят "Есть ли у Вас джойстик". Затем можете увидеть заставку фирмы. Если ничего не нажимать, то потом Вам покажут заставку игры с летящим вертолетом, а после нее - таблицу лучших результатов (если есть файл результатов), затем все повторяется. При нажатии "SPACE" на экран выводится текст Вашей истории в (урезанном виде), затем, через некоторое время, Вы начинаете игру. Всего Вам дается 3 жизни (постарайтесь прожить их с толком!!!), автомат с неограниченным количеством патронов и 50 гранатами. Вам будут противодействовать красные, зеленые и другие солдаты, танки, вертолеты и т.д. По дороге надо расстреливать все, что движется и стреляет в Вас, освобождать заложников, привязанных к столбам, подбирать новые виды оружия (если Вы погибаете, то Вы начинаете с того

места, где погибли (при наличии дополнительных жизней) и только с автоматом и 50-тью гранатами, а найденные новые виды оружия теряются безвозвратно) и т.д. За уничтожение врагов, освобождение заложников и подбирании некоторых предметов Вам начисляются очки. Если после уничтожения какого-нибудь врага на его месте остается предмет голубого цвета - то не сомневайтесь - подбирайте его - это новое оружие. Подобрав новый вид оружия, Вы можете стрелять ракетами, или из огнемета и т. д. После Вашей гибели Вам предлагается указать свое имя и Вы можете также узнать, какое место Вы заняли. После нажатия "ENTER" появляется заставка игры и можете продолжать играть дальше!

ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ЭКРАНА:

В центре экрана-основное игровое поле. В правом нижнем углу - количество жизней, имеющееся у Вас. Чуть выше и левее - индикатор наличия гранат. При подборе нового вида оружия рядом с индикатором гранат появляется индикатор этого вида оружия с указанием его количества. Еще выше отображается количество очков, заработанных Вами.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ:

"UP" (8)/"DOWN" (2)	- Вверх/вниз.
"LEFT" (4)/"RIGHT" (6)	- Влево/вправо.
"HOME" (7)/"PGUP" (9)	- Вверх и налево/направо.
"END" (1)/"PGDN" (3)	- Вниз и налево/направо.
"5"	- Остановиться.
"SPACE", "X"	- Огонь.
"Z"	- Бросить гранату.
"PAUSE"/"BREAK"	- Пауза.
"Q"	- Выход из игры (выдается сообщение "ПРИГОТОВЬТЕ СИСТЕМУ К ПЕРЕЗАГРУЗКЕ И НАЖМИТЕ ЛЮБУЮ КЛАВИШУ, КОГДА БУДЕТЕ ГОТОВЫ" и при нажатии любой клавиши произойдет возврат в ДОС.

HAVY METAL

Эта игра для любителей боевых сражений тяжелой техники: танков, ракетных установок, бронетранспортеров. Вся выше перечисленная техника будет Вам предложена в неплохой, на мой взгляд, игре "HAVY METAL" фирмы "ACCESS". Многообещающая мультяшная заставка и динамичная музыка позволяют сделать предположение, что игра будет достаточно привлекательна. По сути дела, Вы обладаете игрой, содержащей в себе три отдельно существующих игровых сюжета.

Итак после заставки появляется основное меню. В нем Вы смело можете выбирать: во что Вы хотите сыграть. Первым идет симулятор танка, вторым - симулятор бронетранспортера, а третьим - симулятор зенитно-ракетной установки с самонаводящимися ракетами. Итак, Вы сделали свой выбор.

1. Имитатор танка.

Вы находитесь внутри супермощного танка, который своей броней сможет долго ограждать Вас от смертельного огня противника. Ваша задача в этом эпизоде уничтожить все цели, которые будут появляться у Вас на круговом радаре, расположенном в левом верхнем углу экрана. Активная линия, бегающая по окружности радара, будет сканировать пространство и выявлять противника. Никогда не стойте на месте, всегда перемещайтесь, иначе поток огня противника будет настолько велик, что Ваша броня не выдержит и танк

будет уничтожен, о чем Вам незамедлят сообщить. Во время игры Ваш танк могут уничтожить три раза, третий - роковой. После него игра завершается и Вас возвращают в главное меню.

Клавиши управления:
LEFT - танк влево;
RIGHT - танк вправо;
UP - орудие вверх;
DOWN - орудие вниз;
Скорость:
1 передача - 1 на основной клавиатуре;
2 передача - 2 на основной клавиатуре;
3 передача - 3 на основной клавиатуре;
4 передача - 4 на основной клавиатуре;
SHIFT - огонь.

2. Имитатор бронетранспортера.

Ваш броневик вооружен мощной пушкой, способной разрушать бетонные доты, каменные заграждения, атакующие вертолеты и так далее. Вот, с помощью этого оружия, ловкости рук и реакции, Вам предстоит пройти все уровни в условиях, максимально приближенных к боевым.

Клавиши управления:
LEFT - влево; RIGHT - вправо;
SPACE - огонь.

3. Имитатор зенитно-ракетной установки.

Здесь Вам предлагается эпизод, по смыслу очень схожий с тиром. Вам необходимо, находясь в зенитно-ракетной установке и управляя прицелом зенитки, уничтожать атакующие Вас самолеты противника и танки. Ракеты в установке самонаводящиеся и поэтому не надо брать на заметку те цели, которые схвачены ракетами (два символа []). Конечно бывает и они промахиваются, но это случается очень редко. Еще один совет: сконцентрируйтесь на одной цели и обрабатывайте ее пока есть возможность. Не распыляйтесь. В левом нижнем углу на панели управления активизирован радар, показывающий приближающиеся к Вам цели. Цели на радаре не классифицируются, они могут быть как воздушными, так и наземными. В игре Ваша установка может быть уничтожена три раза.

Клавиши управления:
LEFT - влево; RIGHT - вправо;
UP - вверх; DOWN - вниз;
SPACE - огонь.

Еще один нюанс. Выхода из этой игры нет, поэтому советую Вам перед запуском игры воспользоваться программой типа "VBRAKE". Это поможет Вам прекратить ее в любой момент.

IMPOSIBLE MISSION 2

Ваша миссия проходит на складе, где есть восемь отсеков, отделенных между собою кодированными дверями. Склад охраняется роботами. Вы не можете стрелять, но зато Вы можете прыгать.

После загрузки Вас спросят, хотите ли Вы играть в уже записанную игру или нет.

Потом появится экран игры. Внизу, посередине, находится карта. Средний столбик - Ваш отсек. Слева и справа жирные, черные линии - туннели лифтов. Между ними квадраты комнаты. Между комнатами и шахтой черточки - это входы в комнаты. Линии в левый и в правый столбик - переходы между отсеками через кодированную дверь. Вы должны обыскивать предметы, находить и брать различные вещи (посмотрите в советах, как это делается).

КОМПЬЮТЕРЫ

Вы находите в вещах разные лампочки, бомбы, роботов и т. д. А также в каждой комнате находятся компьютеры, которые нельзя обыскать. Встаньте прямо перед компьютером и нажмите клавишу "UP". Перед Вами - экран компьютера с вещами и цифрами рядом с ними.

1 - подъемник 1;
2 - подъемник 2;
3 - отключение всех роботов (на небольшое время);
4 - лампочка;
5 - часовая бомба (слабая);
6 - часовая бомба (сильная);
7 - метка возврата.

Перемещение по вещам производится клавишами "UP" и "DOWN". Активизируются вещи клавишей "SPACE".

СЕЙФ

Сейф надежно охраняется, его нельзя обыскать, его можно только взорвать. В нем хранится кассета с музыкой, которую можно послушать в системе магнитофона. Взрывать сейф надо часовой бомбой.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

1. Как обыскивать вещи?
Надо встать прямо перед предметом и нажать клавишу "UP". Пока зеленая линия не исчезнет не отходите. Попытку можно повторить несколько раз.
2. Зачем нужны подъемники?
Допустим Вы вошли в комнату и увидели что перед Вами находится обрыв. Если рядом находится компьютер, то войдите в него. Выберите соответствующий подъемник и активизируйте его. Теперь он стоит рядом с Вами.
3. Как взорвать сейф?
Надо в компьютере активизировать сильную часовую бомбу и подложить ее под сейф.
4. Как подкладывать часовую бомбу?
Надо активизировать ее и встать на то место, где Вы хотите ее взорвать. Взрывать надо так: нажать клавишу "DOWN", потом "SPACE" и отойти.
5. Как включить лампочку?
Надо подойти к компьютеру в другой освещенной комнате и активизировать лампочку.
6. Как отключить роботов?
Подойти к ближайшему компьютеру в той комнате, где Вы хотите отключить роботов и активизировать клетку отключения роботов.
7. Как пользоваться магнитофоном?
Войти в лифт, остановиться, нажать "SPACE" - внизу появится рука. Поставьте эту руку на клетку с магнитофоном и нажмите "SPACE". Посередине экрана появится магнитофон. Вы можете перемотать ленту влево и вправо. Для этого поставьте руку на стрелки на магнитофоне - на левую или на правую, в зависимости от того куда хотите мотать ленту. Самая правая клавиша на магнитофоне означает "СТОП". Средняя клавиша означает "ПУСК". Если Вы ее нажмете, то услышите музыку, конечно если Вы взорвали сейф.
8. Как открыть кодовую дверь?

Вы конечно заметили, что когда Вы исследуете предметы, то иногда попадаются цифры. Это цифры от кодового замка, наберите их себе, как можно больше. Подойдите вплотную к кодовой двери и нажмите "SPACE". Поставте руку на клетку 293 и нажмите "SPACE". Кодовый замок состоит из трех цифр. Вы можете их менять пока под ними не появится надпись "COMPLETED". Изменять цифры нужно стрелками которые находятся справа. Изменять нужно так: поставьте руку на стрелку и нажмите "SPACE". Если появится надпись "COMPLETED", то дверь исчезнет, а Вы проходите в следующий отсек. Если ничего не совпадает, то бегите назад и ищите еще цифры.

9. Как выйти из режима магнитофон и кодовый замок?
Поставьте руку на клетку "OFF" и нажмите "SPACE".

Клавиши управления:

RIGHT - бежать вправо;
LEFT - бежать влево;
UP - ехать на подъемнике;
DOWN - присесть;
SPACE - прыгать.

KARATEKA

Вы профессиональный каратист. У вас есть огромный дом около горы Арарат и красавица жена. Месяц назад вам пришло письмо с приглашением на турнир каратистов. Через неделю Вы уехали...

Когда вы вернулись обратно, вашему взору предстала следующая жуткая картина: Ваш дом силой захватил Ваш управляющий и Ваша жена у него в плену. Дом охраняется Вашими бывшими солдатами-каратистами. Такое нахальство стерпеть невозможно!

Перейдя ров, и оказавшись на твердой земле, Вы увидели первого охранника и тотчас же пошли в бой. Убив его, вы прошли в ворота и отправились дальше. Добежав до дома, Вы вошли туда через открытую дверь. Всем, кто попытался встать у Вас на дороге, не поздоровится. Вы добежали до решетки, но не спешите туда входить. Вас может просто придавить. Вам нужно как можно плотнее подойти к решетке и махнуть перед ней ногой. Решетка опустится, а как только она вновь откроется, бегите вперед.

Итак, Вы в подземелье и убиваете всех подряд. Не пугайтесь, если на Вас внезапно налетят орлы. Посмотрите в советах, как с ними разделаться. Когда доберетесь до управляющего и расправитесь с ним, то выломайте дверь и пройдите к жене. Не вздумайте поднять руку на женщину - от Вас останутся только рожки да ножки.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ:

1. Как убить орла? В зависимости от того, на какой высоте он летит, бейте его, как бы Вы били солдата, в грудь, по голове или по коленке.
2. Как пробивать дверь? Надо подойти к двери и ударить по ней ногой. Дверь откроется.
3. Перед сражением надо вставать в стойку, иначе Вас с первого удара убьют.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

бить ногой в голову	W	бить рукой в голову	Q
бить ногой в грудь	S	бить рукой в грудь	A
бить ногой в коленку	X	бить рукой в коленку	Z
встать в стойку	SPACE	вправо, влево, вверх, вниз	

KINGS BOUNTY

Несомненно, эта игра будет интересна тем, кто любит командовать войсками, всевозможные рискованные авантюры и приключения. Четыре отважных героя - Рыцарь, Паладин, Ведьма и Варвар вышли на дорогу доблести для того, чтобы найти Скипетр доброго короля Максимуса, а также для поимки опасных злодеев и спасения от них четырех континентов. Вы можете в лице одного из героев проделать этот опасный путь. Целью является нахождение Скипетра, спрятанного на одном из четырех континентов. Это очень непростая задача, так как карта этого места, находящаяся у героя, закрыта таинственными силами. Открывая постепенно карту, необходимо узнать тайное место, вырыть Скипетр и тем самым спасти доброго короля и его владения.

Запуск игры

В начале, при загрузке игры, появится изображения Скипетра и четырех героев. Вы должны выбрать любого из них: Рыцарь (Knight), Паладин (Paladin), Ведьма (Sokceress) и (Barbarian), нажав соответственно A, B, C или D. Можно выбрать одну из ранее записанных игр, для чего необходимо нажать "L" и курсорными клавишами выбрать нужную. После машина запрашивает Ваше имя. Напишите его и выберете уровень игры.

EASY - облегченный (на игру дается 900 дней - очки умножаются на 1/2);

HARD - повышенной сложности (400 дней - очки умножаются на 2);

INPOSSIBLE - самый сложный (200 дней - очки умножаются на 4).

Если Вы выбрали новую игру то появится надпись: [имя] the [звание Вашего героя is being created ... (Новая игра сейчас начнется). Количество записанных игр не должно превышать 9, иначе Вас попросят стереть лишнее. Если Вы загрузили старую игру появится надпись: [имя] the [звание героя]. Pleasy wait while I ... (Пожалуйста подождите Нажмите "ENTER" и наберите пароль - WORD. Например: page 59, line 16, word 5 - по этим цифрам найдите в таблице (смотри ниже) слово - это и есть пароль. Набирайте аккуратно, так как при неправильном наборе Вас выбросят в DOS.

Основной вид экрана

Перед Вами возникает фигурка всадника на коне - это Вы и город короля Максимуса. Впереди Вас находится поселение. Справа на экране - черная голова (там возникает вид контракта если Вы его возьмете в поселении); силуэт стенобитного орудия (после покупки его на этом месте возникает рисунок катапульты); силуэт магической пентограммы (он начинает пульсировать когда Вы купите магию). Если Вы Ведьма, то магия дается сразу, а вот остальным героям приходится покупать ее за пять тысяч золотых. Ниже находится изображение карты тайного места (в начале она полностью закрыта, но по мере выполнения контрактов и нахождения артефактов - она будет открываться). Под ней показаны стопки монет, которые находятся у Вас в кармане. В правом верхнем углу - колличество оставшихся дней. Постоянно следите за ними!!!

Континенты

В игре четыре континента - CONTINENTIA, FORESTRIA, ARCCHIPELIA и SAHARIA. В самом начале Ваш герой попадает в CONTINENTIA к городу, где правит добрый наш король Максимус. Это единственный город в игре. Кроме него существуют замки (CASTLE), похожие на центр города, а также поселения (TOWN), похожие на колодцы. Каждый замок и поселение имеют свои названия, которые не меняются. Вы можете ходить по траве или по пескам (правда пески сильно тормозят - на каждый шаг приходится тратить день). По лесам и горам герой ходить не может. По пути Вам могут встречаться норы, повозки, склепы и деревья - там можно пополнить свою армию. Также встречаются сундуки, указатели и артефакты.

Контроль (Controls)

Вызывается - C

1 - Delay 0123456789 - медлительность движений;

2 - Sounds - звук;

3 - Walk Beer - стук шагов;

4 - Animation - движение символов магии, контракта и катапульты;

5 - Army Size - показать количество воинов в бою;

On/Off - включить / выключить (стрелками).

Опции (Options)

Вызывается - O

A - View army - просмотреть состояние армии;

C - Controls - перейти к управлению;

D - Delete - исключить отряд из армии;

F - Fly - летать в бою;

I - Contrakt info - смотреть текущий контракт;

M - Avto - mapping - смотреть большую карту континента;

N - New continent - перейти на новый континент;

P - Puzzle solve - посмотреть карту тайного места;

U - Use magic - использовать магию;

V - View charater - смотреть состояние дел;

W - Wait end week - сменить неделю;

Q - Quit and save - запись и выход.

Рассмотрим опции поподробней.

Посмотреть состояние армии.

Вся Ваша армия подразделяется на пять отрядов. Это могут быть отряды рекрутированные в городе, нанятые в повозках, норах, склепах и деревьях; либо присоединившихся к Вам по пути. Вот к примеру, что Вы можете узнать о каждом отряде:

20 PEASANTS - количество воинов и кто они (крестьяне);

SL : 1 - сила - 1 (самые слабые);

MV : 1 - перемещаемость в бою - 1 клетка;

HITPTS : 20 - сила удара - 20;

DAMAGE : 20-20 - способность выдерживать удар врага, т.е. удар аналогичного отряда врага;

G-COST : 20 - жалование за неделю;

MORALE : NORM - мораль-норма. Моралей всего 4: LOW - низкая, NORM - норма, HIGH -- высокая, OUT OF CONTROL - вышли из под контроля.

Мораль зависит от состава армии в целом. К примеру: крестьяне, если их содержать с призраками, будут иметь низкую мораль, так как они принадлежат к совершенно разным видам магии (крестьяне - серая магия, а призраки - красная (по цвету поля)).

Если отряд вышел из под контроля, например к Вам присоединился отряд больше чем Вы можете вместить, то это очень плохо, т.к. в бою он будет воевать против Вас.

Выкинуть отряд из армии.

Если нужно освободить место для нового отряда, то можно выбросить один или несколько старых (один должен оставаться в армии всегда) и забрать новый. При нажатии "D" появляются названия Ваших отрядов, нажав букву, которой обозначен ненужный Вам отряд, Вы избавитесь от него.

Посмотреть карту континента.

Нажав "M" Вы можете посмотреть карту того континента, на котором Вы находитесь. Сначала появляются только те места, где Вы уже побывали, а если Вы нашли полную карту в одном из сундуков, то нажав пробел Вы сможете посмотреть полную карту континента.

Перейти на новый континент.

Если Вы нашли в одном из сундуков карту следующего континента, то нажмите "N" и на лодке Вы можете переплыть на другой континент (правда на это Вам потребуется целая неделя).

Посмотреть карту тайного места.

Нажав клавишу "P" Вы можете посмотреть карту тайного места. Сначала высвечивается множество контрактов и артефактов, те контракты которые Вы выполнили и те артефакты которые Вы нашли открываются и таким образом Вы можете узнать где находится главная добыча. Выход - ESC.

Использовать магию.

Магия подразделяется на два типа: магия, которую Вы можете использовать в бою, а также магия, используемая в пути.

Боевая магия.

A - CLONE SPELL - клонирование. Подогнать красный круг на нужный отряд и нажать "ENTER". Ваши воины чудесным образом размножатся.

B - TELEPORT SPELL - телепортировать отряд. Подогнать красный круг на нужный отряд и нажать "ENTER". Затем подогнать красный круг на место, куда Вы хотите телепортировать отряд, и снова нажать "ENTER". Мгновенно Ваш отряд, а также, любой отряд врага, перенесется на новое место.

C - FIREBALL SPELL - огненный шар. Подогнать красный круг на нужный отряд и нажать "ENTER". Огненный шар убьет несколько воинов врага.

D - LIGHTING SPELL - уничтожить врага волшебным светом. Подогнать красный круг на вражеский отряд и нажать "ENTER". Волшебный свет уничтожит нескольких воинов врага, которые относятся к виду красной магии, то есть ZOMBIES, SCELETONS, CHOSTS, VAMPIRES, DEMONS.

E - FREEZE SPELL - заморозить врага. Подогнать красный круг на нужный отряд врага и нажать "ENTER". Замороженный враг пропускает ход. Однако, к нему нельзя приближаться.

F - RESSUREST SPELL - восстановить часть погибших воинов. Подогнать красный круг на нужный отряд и нажать "ENTER". Заклинание возродит к жизни часть Ваших воинов.

G - TURN UNDEAD SPELL - уничтожить "мертвый" отряд врага. Подогнать красный круг на нужный отряд и нажать "ENTER". "Мертвым" отрядом считается отряд состоящий из CHOSTES, SCELETONS, ZOMBIES, VAMPIRES.

Магия применяемая в пути.

A - BRIDGE SPELL - возвести мост. Стрелкой показывается направление постройки. На мосты враг не заходит.

B - TIME STOP - остановить время. При этом заклинании на месте дней появляются цифры уменьшающиеся с каждым шагом. На песках это заклинание не действует. Армии врага все это время не двигаются.

C - FIND VILLIAN - узнать местонахождение бандита по текущему контракту.

D - CASTLE GATE - перенестись в замок. Появится ряд букв - это первые буквы замков в которые Вы заходили. Нажав нужную букву Вы перенесетесь к этому замку.

E - TOWN GATE - перенестись в поселение. Анологично с замком.

F - INSTANT ARMY - пополнить армию. В зависимости от того кто Вы и в каком звании к Вам присоединится какой-то отряд.

G - RAISE CONTROL - в течении недели Вы можете набирать бойцов по повышенному максимуму. Это заклинание очень полезно если к Вам присоединится отряд больше того который Вы можете взять в данный момент.

Посмотреть состояние дел.

Внизу - схематические карты четырех континентов и найденые Вами артифакты.

Вверху - Ваше имя и звание.

LEADERSHIP - рейтинг среди населения (чем он больше, тем больше Вы можете

набрать войска).

COMISSION/WEEK - Ваше жалование за неделю.

GOLD - наличные деньги.

SPELL POWER - энергия заклинаний.

MAX # OF SPELLS - максимальное количество заклинаний, которое Вы можете набрать.

VILLIANS CAUGHT - количество захваченных бандитов.

ARTIFACTS FOUND - количество найденный артефактов.

CASTLES GARRISONED - количество занятых Вами замков, с оставленными гарнизонами.

FOLLOVERS KILLED - количество убитых врагов.

CURRENT SCORE - набранные очки.

Посмотреть положение дел за неделю.

При этом у Вас пропадает просто так 5 дней. Это сообщение так же появляется после прошедшей недели.

WEEK # - номер недели.

Astrologers proclaim Weer of the [название отряда] All dwellings are repopulated (Space) (Астролог предсказывает: это неделя отряда [имя] и этот отряд востанавливает свою популяцию то есть в месте наема их становится сколько и было). Нажмите пробел.

ON HAND - сколько денег было у Вас на руках.

PAYMENT - жалование за неделю.

[BOAT] - плата за аренду лодки.

ARMY - плата армии.

BALANCE - сколько денег осталось.

Далее сколько денег выплачивается каждому отряду.

Запись и выход.

Нажав "Q", Вы записываете игру. Появляется сообщение, что игра записана и скажут, что для выхода в систему, нужно нажать "CTRL - Q". ESC - продолжение игры.

Сундуки.

Сундуки бывают семи типов.

1. After scouring the area... Вы нашли деньги и можете :

a) взять их (TAKE)

b) увеличить свой рейтинг,который равен 1/50 от количества денег (указано на сколько).

2. After surveying the area... Вы нашли некоторые минеральные депозиты и король Максимус поднял Ваше жалование на указанное количество монет.

3. You have Captured a... После победы какого-то волшебника, он отдал Вам свое заклинание (какое указано).

4. Traversing the area, you strumble... Ваша магическая энергия увеличилась (на сколько - указано).

5. Hidden within an... Вы нашли карту следующего континента и теперь Вы можете плыть.

6. Peering throught a magical orb... Вы получили возможность смотреть полную карту континента.

7. A tribe of nomads greet you... Количество заклинаний, которое Вы можете носить.

Артефакты.

Артефакты - это различные предметы, найденные Вами. С каждым найденным артефактом приоткрывается карта тайного места, а также Вы получаете дополнительно какие то привилегии.

Указатели.

Полная ерунда, а главное совершенно бесполезная.

Норы, повозки, склепы и деревья.

Зайдя в них Вы можете нанять воинов для своей армии. Например: 25 dragons are

available - здесь живут 25 драконов. Cost 5000 eache - стоимость каждого 5000 монет. GP = 100 K - у Вас от 100000 до 100999 монет. You may recruit Up 10 - Вы можете рекрутировать 10 драконов. Recruit how many - сколько набираете (наберите цифру не более 10). ENTER - взять, ESC - не брать и уйти. Некоторые норы перебрасывают Вас в другие норы, а также в одной из нор Вы можете купить магические способности, если Ваш герой не Ведьма. Координаты этой норы (Continen -11,19) это за городом короля Максимуса.

Город.

Зайдя в город Вы можете:

1) Recruit Soldiers - рекрутировать солдат.

a) Militia 50 - пехота;

b) Archers 250 - стрелки;

c) Pikeman 300 - пикейщики;

d) Cavalery 800 - кавалерия;

e) Knights 1000 - рыцари;

Цифры - стоимость одной единицы.

Gp - деньги в тысячах.

Max - максимальное число рекрутированных солдат.

How Many - сколько набираете.

n/a - этих Вы пока набрать не можете.

ENTER - взять, ESC - выйти.

2) Audience with to King - получить аудиенцию у короля.

Король приподнимается со своего трона и говорит: My dear...[имя] (Мой дорогой...)

a) I can did you better... Я поручаю тебе захватить [цифра] бандитов.

b) Congradulation... (когда указанное количество бандитов захвачено). Поздравляю и повышаю в чине до [следующее звание].

Повышение в чине увеличивает недельное жалование, количество заклинаний, магическую энергию и максимум набора войска. А также если Вы достигли высшего звания своего героя, то король выдаст Вам ордер на набор войска по низким ценам, то есть беря рыцарей по ордеру Вы будете платить за них не 1000, а где то 226 золотых.

Звания Рыцаря: Knight, General, Marshal, Lord.

Звания Паладина: Paladin, Crusader, Avenger, Champion.

Звания Ведьмы: Surceress, Magician, Mage, Archimage.

Звания Варвара: Barberian, Chieftain, Warlord, OverLord.

Поселения.

Зайдя в поселение, Вы можете:

a) Get New Contract - заключить контракт.

Name - имя бандита;

Allias - кличка;

Reward - вознаграждение за поимку;

Last Seen - континент где он находится;

Castle - замок (если вместо названия стоит Unknown, то замок пока неизвестен. Далее идет сообщение о приметах бандита и состав его приступлений.

b) Rent Boat (Cancel boat rental) - нанять лодку или снять с аренды. Вы можете нанять ее за 500 золотых в неделю. Если необходимо получить лодку около какого-то поселения, а она находится в другом месте, нажмите два раза "B" и она появится около того поселения, где Вы находитесь.

c) Gatther Information - получить информацию о ближайшем к поселению Замке, то есть какой бандит там сидит (если он там есть) и какие отряды охраняют его.

Сообщения означают:

A few - не более 10 штук;

Some - 10-19 штук;

Many - 20-49 штук;
A lot of - 50-99 штук;
A Horde of - 100-499 штук;
A Multitude of - более 500 штук.

d) Купить заклинание.

You can learn [сколько] more spells - сколько еще мест под волшебство. В скобках стоимость данного заклинания.

e) Buy seige weapon - купить стенобитное орудие. Без него Вы просто не сможете.

Бродячие армии.

На континентах Вам будут встречаться бродячие армии, которые, либо хотят с Вами сразиться, либо хотят воевать под Вашим знаменем.

Например: Some Sceletons with desires of greater glory, wish to join you - несколько скелетов очень желают к Вам присоединиться. Accept (n/y) - брать или нет?

Если этого сообщения нет, значит в Вашей армии все места заняты, и этот отряд просто исчезает. Если все места заняты, но такой отряд у Вас уже есть, то они присоеденятся к нему.

Если же отряд хочет посражаться с Вами, то появляется Your scouts have sighted - приближается чужая армия, далее следует состав этой армии. У Вас может быть 5 отрядов, у вражеской армии 3.

Attack (y/n) - атаковать или нет.

Если нет, то враги будут преследовать Вас до тех пор пока Вы не убежите на корабль, мост или пустыню, или можете воспользоваться заклинаниями. Если же Вы решились атаковать врага, то наступает собственно бой. На поле боя перед Вами отряды врага, цифры означают количество бойцов в отряде. В верхней стороке - информация о нем.

Например:

Options/Archers M2, S10 - стрелки перемещаются на 2 хода или 1 удар. Запас выстрелов 10. Options/Vampires F, M - вампиры летают или перемещаются на 1 ход, или летают и удар или дважды летают.

Отряды воюют по очереди сверху вниз, затем ходят враги. Если же Вы не хотите воевать данным отрядом, в его очередь можете нажать "W" и подождать пока ударят остальные затем они снова вступят в бой.

"SPACE" - отказ от хода этим отрядом в этот период боя. Когда отряд совершает удар по отряду противника, вверху пишется сколько врагов было убито этим ударом. Один отряд может ударить только один раз за период боя и ответить лишь одному противнику. Стреляющие отряды стреляют клавишей "S". Направьте красный круг на любой отряд противника и нажмите "ENTER". Летающие отряды можно переслать поближе к месту боевых действий или наоборот убрать - красный круг перевести на новое место и нажать "ENTER". Если рядом с отрядом противника стоит Ваш отряд, враг будет отвлекаться только на него и дальше не пойдет. За один период боя можно использовать одно заклинание, любое. Если Вы не хотите продолжать поединок, нажмите "G" и Вы бросив свою армию, сбежите к городу короля Максимуса. В случае, когда Вашу армию полностью уничтожают, или Вы сбежите от нее, то Вас вернут к городу дадут 20 крестьян, но отберут катапульту. Если Вам удастся победить врага, то Victory! Well done ... the ... - победа! Вы молодец, продолжайте дальше.

Spoils of War - деньги за победу.

Взятие замка.

Для взятия замка необходимо иметь стенобитное орудие и контракт на захват бандита,но можно брать замки и без бандитов внутри. В замке происходит тот же бой, только армия врага тут больше и поразнообразней. Если в замке не было преступника, то сообщение будет как при обычном бое, а если там был преступник, то Вы получаете сумму назначенную в контракте, а также приоткрываете часть карты тайного места. Если преступник был, а контракт Вы не взяли, то он убегает из этого замка в другой и

продолжает творить там свои дела. Необходимо оставить в замке гарнизон, а то если этого не сделать, через неделю враги займут его снова.

Гарнизон оставляют так: появляется 5 пустых строк (Empty - пустой). Нажмите "SPACE", появятся строки с названиями Ваших отрядов, с их недельным жалованием, нажав нужную букву, Вы оставите этот отряд в замке. Анологично можно забрать обратно этот отряд.

Когда Вы откроете карту тайного места, Вы можете пойти и забрать Скипетр, нажмите для этого клавишу "S". В этом случае Вам скажут: Congradulation...the...You have recovered the Sceptre... - поздравляю, Вы совершили подвиг и спасли континенты от разорения, поэтому король лично жалует Вам большие земельные наделы, высшее дворянское звание и медаль.

Окончательно Вы набрали очков ... (score).

В случае, если Вам не хватило времени и Вы проиграли, то тогда скажут: Oh...the failed to recover the Sceptre... - Вы потерпели неудачу и четыре континента из-за Вас обречены.

Несколько советов.

Призраки и вампиры забирают себе жизни противника, но призраки могут увеличиватся до невозможных пределов и выходят из-под контроля. Вампиры же, только восстанавливаются до первоначального числа.

Друиды и архимаги не стреляют в драконов.

Драконы не подвергаются заклинаниям кроме Raise Control.

Демоны страшны в гневе, даже один демон, ценой своей гибели, может унести половину Вашего отряда.

Все стрелки и летуны противника стараются поразить слабейший Ваш отряд, обычно - стрелков.

Если Ваша армия состоит только из летающих отрядов (кроме Sprites), то нажав "F", Вы вместо боевого коня получите дракона и на нем летайте над горами, лесами, реками и т.д., если надо приземлиться - то нажмите "L".

Лучшей тактикой считается набор "Бешеных рыцарей", то есть набираете 2-3 нормы рыцарей потом, зайдя в замок, телепортируете их в гущу врага, и они начинают крошить всех направо и налево.

Список артифактов.

Articles of Nobility (дворянский артикль) - увеличивает недельное жалование и престиж.

Ring of Heroism (кольцо героизма) - прибавляет очки.

Shield of Protection (щит - предохранитель) - прибавляет очки.

Ancor of Admiralty (адмиралтейский якорь) - прибавляет очки и снижает плату за аренду лодки до 100 монет в неделю.

Book of Necros (книга мертвых) - прибавляет очки и увеличивает в два раза максимальное количество носимых заклинаний.

Crown of Command (корона власти) - в два раза увеличивает Ваш престиж.

Sword of Prowess (меч доблести) - прибавляет очки.

Amulet of Augmentation (амулет первой величины) - в два раза увеличивает энергию заклинаний.

Список бойцов.

имя	сила	перемещаемость	количество выстрелов	удар	стойкость	стоимость единицы	примечания
Peasants	1	1	0	1	1-1	10	крестьяне
Sprites	1	F	0	1	1-2	15	духи
Militia	2	2	0	2	1-2	50	пехота
Archers	2	2	10	2	2-4	250	стрелки
Gnomes	2	1	0	5	1-3	60	гномы
Orcs	2	3	5	6	2-3	75	стрелки Орки

Zombies	2	1	0	5	2-2	50	зомби
Sceletons	2	2	0	3	1-2	40	скелеты
Wolwes	2	3	0	3	1-3	40	волки
Pikemen	3	2	0	10	2-4	300	пикейщики
Nomads	3	2	0	15	2-4	300	кочевники
Dwarwes	3	1	0	20	2-4	300	молотобойцы
Elves	3	3	23	10	1-2	200	лучшие стрелки
Cavalery	4	4	0	20	3-5	800	кавалеристы
Barberians	4	3	0	40	1-6	750	варвары
Ogres	4	1	0	40	3-5	750	дикари
Trolles	4	1	0	50	2-5	1000	тролли душители
Ghosts	4	3	0	10	3-4	400	призраки
Knights	5	1	0	35	6-10	1000	рыцари
Druids	5	2	3	25	2-3	700	друиды колдуны
Archimages	5	F	2	25	2	1200	архимаги
Giants	5	3	6	60	10-20	2000	гиганты
Vampires	5	F	0	30	3-6	1500	вампиры
Demons	6	F	0	50	7-9	3000	демоны
Dragons	6	F	0	200	25-50	5000	драконы

Еженедельное жалование равно 1/10 от стоимости наема для каждого из бойцов.

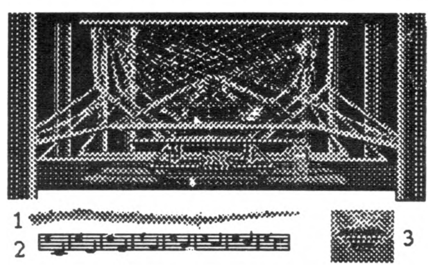
Пароли:

4 - 9 - 3	frivolous	4 - 20 - 2	levitating	5 - 8 - 1	unbridled
5 - 21 - 9	unfurled	6 - 2 - 7	girth	6 - 19 - 2	quaint
7 - 3 - 7	parapet	7 - 25 - 3	tome	8 - 5 - 1	master
8 - 6 - 4	regally	8 - 15 - 8	destruction	8 - 19 - 5	laughter
9 - 5 - 4	midnight	9 - 21 - 7	sewn	10 - 8 - 7	asquiesced
10 - 10 - 6	slaughter	10 - 11 - 5	undead	10 - 20 - 7	continent
11 - 14 - 10	bother	11 - 17 - 10	sinister	11 - 22 - 1	conference
11 - 23 - 9	inaction	12 - 2 - 5	pondered	12 - 10 - 10	government
12 - 23 - 6	paled	13 - 18 - 5	runes	14 - 23 - 9	incantations
14 - 26 - 5	exertions	14 - 30 - 3	faithful	15 - 2 - 7	Overconfident
15 - 9 - 3	untouched	15 - 9 - 6	had	16 - 5 - 6	cranky
16 - 8 - 3	smirk	16 - 10 - 10	haphazardly	16 - 15 - 10	mechanism
17 - 3 - 2	furtively	17 - 12 - 7	prisoners	17 - 17 - 5	exulting
18 - 6 - 4	magus	18 - 18 - 3	scaly	19 - 7 - 3	emissaries
19 - 8 - 2	execution	19 - 21 - 6	dimension	20 - 4 - 5	utter
20 - 15 - 5	collectively	20 - 24 - 5	guffawed	21 - 2 - 5	inhabited
21 - 20 - 4	distress	23 - 13 - 2	with	23 - 19 - 2	enelosed
24 - 3 - 7	apprehended	24 - 10 - 7	fringed	25 - 5 - 4	instille
25 - 6 - 7	feeble	25 - 9 - 3	plateau	26 - 5 - 1	magical
26 - 5 - 4	hinder	26 - 5 - 6	progress	28 - 10 - 6	wherein
28 - 24 - 8	silhouette	29 - 1 - 6	chit	29 - 15 - 10	cardinal
30 - 19 - 1	morale	30 - 28 - 7	icon	31 - 1 - 8	vampires
31 - 9 - 7	unoccupied	31 - 17 - 9	distinguishing	32 - 5 - 7	jigsaw
32 - 15 - 7	deduce	32 - 23 - 9	quantities	33 - 3 - 7	independetly
33 - 12 - 10	miscellaneous	34 - 2 - 2	killed	34 - 10 - 5	artifacts
34 - 21 - 1	regeneration	35 - 8 - 2	allows	35 - 11 - 11	noise
37 - 17 - 9	army	37 - 19 - 7	terrain	37 - 22 - 3	impassable
38 - 7 - 6	absorbing	38 - 7 - 8	retaliatory	38 - 25 - 11	token
39 - 11 - 7	sight	41 - 11 - 8	single	41 - 15 - 6	conducted
41 - 23 - 7	blight	42 - 7 - 1	hampered	42 - 15 - 9	mystic
43 - 8 - 3	replenished	43 - 24 - 2	multiplier	44 - 5 - 3	cloned
44 - 5 - 5	proportional	45 - 6 - 2	undead	45 - 9 - 7	torrent
46 - 12 - 2	degenerate	46 - 28 - 5	lifestile	48 - 11 - 10	round
48 - 21 - 1	diminutive	50 - 3 - 8	decimate	50 - 15 - 5	aspects
52 - 7 - 8	aerial	52 - 16 - 9	headstrong	54 - 14 - 3	castle
54 - 16 - 2	aristocracy	56 - 11 - 3	rigous	56 - 21 - 6	boulders
57 - 1 - 1	appendix	57 - 8 - 3	of	58 - 4 - 2	phenomenal
58 - 16 - 8	wizaidry	59 - 7 - 7	marauders	59 - 16 - 5	legions
60 - 1 - 6	hotbeds	60 - 20 - 9	photocopy	60 - 27 - 7	percentage
61 - 2 - 4	recharges	61 - 3 - 3	wagons	61 - 5 - 1	gated

LOOM

Странствующий монах возвращается в родные места после долгих скитаний. Войдя в деревню, он входит в главный шатер, который находится слева от входа. В главном шатре

он подслушивает разговор старейшин племени. После разговора, они превращаются в лебедей и улетают, оставляя посох, с помощью которого можно произносить заклинания, и яйцо. Смело берите посох. Теперь у Вас появляется магическая сила, которая обозначена цифрой 2.



Пока Вам доступны три ноты для произнесения заклинаний. С течением времени Вы будете повышать свою магическую силу и Вам будет доступен более широкий набор заклинаний. Заклинания произносятся выбором необходимых нот, или набором на клавиатуре букв обозначающих эти ноты. Все заклинания состоят из 4-х нот.

Но как Вы сможете узнать необходимые заклинания?

Эти заклинания Вам дают окружающие предметы, или люди с которыми Вы общаетесь. Для того чтобы узнать, может ли предмет дать Вам заклинание, необходимо: подвести к предмету стрелку и нажать клавишу ENTER (левая кнопка мыши), при этом, изображение этого предмета появится в левом нижнем углу экрана (цифра 3). Потом необходимо перевести указатель на это изображение и нажать клавишу ENTER. Если предмет может дать Вам заклинание, то ноты этого заклинания последовательно появляются на посохе (цифра 1) и сопровождаются звучанием соответствующей ноты. В процессе игры Вам необходимо запомнить звучание этих нот, так как в конце игры самые последние - главные заклинания, не будут отображаться на посохе, а будут только звучать. Для тех у кого нет слуха, можно различить эти ноты по цветам. Когда кто-то произносит заклинание, эти цвета появляются или на его посохе, или на какой то части тела. Узнавая новые заклинания, записывайте их (последовательность букв) и не полагайтесь на свою память. Действие этих заклинаний обычно связано с характером предмета. Необходимо отметить, что обратная последовательность нот (букв) в заклинании дает обратное действие.

После того как Вы взяли посох, выберите яйцо (EGG): оно даст Вам следующее заклинание (eced). Чтобы оно могло значить? Попробуйте это заклинание на яйце, сработало! Очевидно, это заклинание используется для открытия чего либо. Это заклинание произнесенное в обратном порядке, используется для закрытия чего либо. Этот принцип Вы должны использовать в процессе всей игры. Далее мы опишем процесс прохождения всей игры. Вы можете играть самостоятельно и в трудных моментах обращаться к нашему описанию, и запомните - свой путь более интересен.

Выйдите из пещеры. Идите на кладбище (выйдя из деревни, поверните налево). По пути к кладбищу, Вы встретите группу деревьев с дуплами. Загляните в дупло и Вы увидите глаза совы, и услышите одну из нот заклинания. Но Вы можете узнать только 3 ноты. Четвертое дупло пустое, поэтому Вы должны загнать туда сову, которая сидит на могильной плите на кладбище. Для этого Вам необходимо подойти к кусту, где видны глаза зайца, и несколькими нажатиями клавиши ENTER выгнать его оттуда. Сова схватит зайца и улетит к себе в дупло. Теперь вернитесь к дуплу и узнайте заклинание целиком (cddc). Это заклинание используется для освещения в темноте.

Вернувшись на кладбище выберите могильную плиту. На ней будет написана небольшая подсказка для Ваших дальнейших действий. Она звучит так:

Однажды небо раскроется и дерево расколется.

Возвращайтесь назад в деревню. Зайдите в самый правый шатер. Выберите книгу (BOOK), которая лежит на столе. Подойдите к котлу (DYE-POT) с зеленой краской, он Вам даст заклинание для покраски в зеленый цвет (cccd). Опробуйте это заклинание на белом белье (WOOL). Обратное заклинание окрашивает в белый цвет. Подойдите к колбе с жидкостью (FLASK). Она упадет, и жидкость выльется, при этом Вы узнаете заклинание для удаления жидкости (gdde).

Теперь идите в последний шатер. В шатре будет сплошная темнота, произнесите заклинание совы и в шатре станет светло. Перед собой Вы увидите прялку (WHEEL), которая даст Вам заклинание (dedc), примените это заклинание на куче хвороста (STRAW) и куча хвороста превратится в кучу золота (GOLD). При этом Вы получаете дополнительную магическую силу и Вам становится доступной следующая нота "f". Обратное заклинание превращает золото в хворост. Теперь Вы следуете по подсказке на могильной плите. Для этого вернитесь на место откуда Вы начали игру. Произнесите заклинание открытия при этом небо (SKY) откроется, и удар молнии разобъет дерево. Дерево упадет в море и подплывет к причалу. Идите к причалу. На сваях причала сидят четыре чайки (GULL), которые дадут Вам следующее заклинание. В благодарность откройте им раковину (CLAM) заклинанием открытия. После этого входите в воду и залезайте на плавающее дерево, и продолжайте свой путь.

По пути Вам встретится смерчь (WATER SPOUT), он Вам даст заклинание (defc). Это - заклинание закручивания. Обратным заклинанием выпрямите смерчь. Путь свободен. При выходе на берег, у Вас возврастает магическая сила (появляется новая нота "g").

Идите в лес. В лесу тропинка раздваивается. Идите прямо, и перед Вами появятся четыре лесных брата (SHEPHENDS), которые дадут Вам очередное заклинание (ceeg). Это заклинание, произнесенное в обратном порядке, делает Вас невидимым. Они не пропускают Вас дальше по тропинке и требуют показать им Вашу магическую силу, но у Вас еще не достаточно знаний, поэтому отправляйтесь по другой тропинке в город мастеров.

Зайдите во двор, выберите работающих на башне мастеров (WOR KERS) и произнесите заклинание невидимости. Зайдите в башню и подойдите к колокольчику (BELL). В это время появится мастер с заказчиком шара, предсказывающим будущее. Когда они уйдут подойдите к колокольчику и выберите его. Вы переместитесь в башню, с рабочими которые точат косу (SCUTHE). Вы для них невидимы, поэтому можете находится в этом помещении. Здесь Вы получите заклинание (dfaf). Это заклинание предназначено для заточки. Выберите колокольчик на двери и Вы попадете к шару. Выберите шар и в нем Вы увидите заклинание, с помощью которого Вы сможете напугать братьев (fccf). Возвращайтесь обратно и произнесите это заклинание. Вы превратитесь в дракона, и братья разбегуться.

Пройдя дальше, Вы увидите пастуха (DOZING) и четырех овец. Пастух очень устал и спит, чтобы его разбудить выгоните овец (SHEEP) из загона. Проснувшись, пастух даст Вам заклинание пробуждения (efga). Обратное заклинание усыпляет. Идя дальше, Вы увидите дом, зайдите в него. В доме подойдите к ягненку (LAMB) и появится волшебница. Она пожалуется что их овец уносит дракон, потому что они видны на зеленом лугу. Она Вам даст заклинание исцеления. Для получения этого заклинания выберите ягненка и нажмите ENTER (caac).

Дальше идите к стаду овец и покрасте их в зеленый цвет. После этого, прилетит дракон схватит Вас и унесет к себе в пещеру. Для того чтобы выбраться из пещеры - превратите кучу золота под драконом в хворост. После этого Ваша магическая сила увеличится и появится следующая нота "a". Усыпите дракона. Он уснет и подожгет хворост. Опалив хвост, он улетит, а Вам откроется вход в подземелье. На темноту

(DARK NESS) используйте заклинание освещения, и двигайтесь к выходу из пещеры. Чтобы выйти из пещеры, Вам необходимо побродить по ней. В пещере Вы должны будете найти озеро (POOL). Оно Вам даст заклинание, с помощью которого, Вы можете приобретать внешний вид встретившегося Вам человека (adda). Высушите озеро. На дне Вы обнаружите шар, который покажет Вам будущее. С помощью шара можно посмотреть три момента из Вашего будущего. Во втором фрагменте из будущего лебедь даст Вам заклинание (c'fgc). Выберите пустое дно (DRY HOLE) и заполните водой озеро. Направляйтесь к выходу из пещеры. Перед Вами лестница (STEPS), которая закручена вокруг скалы. Для того чтобы перейти через пропасть - выпрямите лестницу. Спуститесь по лестнице и Вы увидите спящего мальчика (BOY) из города кузнецов. Разбудите его и поговорите с ним. После того, как он снова заснет, примените заклинание озера для того, чтобы принять его облик и попасть в город кузнецов.

Перед городом Вам откроют ворота, заходите внутрь. Вам необходимо найти комнату с печью. В этой комнате Вас встретит мастер и запрет в кладовку за то, что Вы не принесли дров. Выбирайте настил и ложитесь спать - утро вечера мудренее. А в это время дракон, ищущий встречи с Вами, находит спящего мальчика и съедает его. В это время дрова у мастера кончаются, и он бросит посох в печь. Посох открывает окно в другое измерение и впускает утку. Утка вытягивает посох из огня и подает его Вам. Откройте дверь (DOOR), используя заклинание открытия. Спуститесь по лестнице и зайдите в помещение, где кузнец кует мечи. В момент, когда кузнец закончит ковать меч и поднимет его, заклинанием затупите меч. Вас схватят и привезут в замок MINDEBELE. Вас посадят в клетку (CAGE), и MINDTBELE попросит Вас показать свою магическую силу. Откройте дверь, у Вас заберут посох, и Вы выйдете на террасу с видом на кладбище. MINDEBELE вынашивает идею подчинить себе "смерть". В это время Вы должны выбрать шар и после разговора с охранником в шаре, Вы увидите три фрагмента из будущего. Выйдете на балкон и поговорите с MINDEBELE, он откроет кладбище и впустит "смерть" в наш мир. Смерть не подчинится MINDEBELE и убьет его. Возьмите посох и войдите внутрь; динозавр который сидел в клетке уже сбежал. Выйдите опять на балкон, и динозавр вытолкнет Вас в другое измерение. Там Вы увидите дыры (HOLE) в наш мир, которые сделала смерть. Вам необходимо установить равновесие и закрыть их. Выберите дыру и произнесите заклинание закрытия. Во все дыры, кроме той, через которую Вы попали в это измерение Вы должны зайти и освободить людей, которые погибли. В первой дыре Вы встретите RUSTU (мальчик которого съел дракон). Оживите его с помощью заклинания исцеления.

После исцеления, выйдите из дыры и закройте ее. Во второй дыре Вы увидите мертвых пастухов и овец, а в третьей Вы увидите главного мастера (GOODMOLD) из города мастеров. Оживите всех и мастер Вам раскажет что смерть забрала косу, которую точили в городе мастеров. Выходите и закрывайте дыру.

После этого Ваша магическая сила увеличится, появится дополнительная нота "b".

На пути Вам встретится звездная гавань, где плавает стая лебедей (SWAN). Поговорите с ближайшим к Вам лебедем, и он объяснит Вам секрет LOOM. Необходимо уничтожить ткацкий станок для спасения мира от смерти. Далее Вы, через кладбище, попадаете в подземелье, где находится станок. Вдруг появляется смерть, которая гоняется за уткой. Утка хочет рассказать как расколдовать LOOM, но смерть забирает у нее дар речи заклинанием. Это заклинание Вы должны запомнить на слух и обратным заклинанием должны вернуть дар речи утке (cffb). После этого, смерть поджаривает утку (HETCHEL). Вам необходимо опять на слух произнести обратное заклинание (cbcb). Затем смерть уничтожает утку. Выберите станок и он сообщит Вам заклинание, которым Вы его можете разрушить. Применив это заклинание, Вы получаете дополнительную магическую ноту (c'). На этом игра заканчивается, и Вы превращаетесь в лебедя и улетаете вместе со стаей лебедей.

Управление игрой осуществляется мышью.

Дополнительные клавиши управления:
SPACE - пауза
F6 - включение/отключение звука
F5 - сохранение/загрузка сохраненой игры
F7 - рестарт
ALT+X - выход в ДОС

MACH 3.

СМЫСЛ ИГРЫ:

С одной планеты, с базы, запрятанной глубоко в ее недрах, на патрульный крейсер пришел сигнал о помощи. Он гласил - "Планета захвачена "Чужими" тчк Кончается оружие и энергия зпт просим помощи тчк". После недолгого совещания, Капитан решил послать космический катер на поверхность планеты, для оказания помощи. Вы - единственный, кто годится для этой сверхсложной задачи. Управляя космическим катером, спущенным с крейсера на планету, Вам надо облететь поверхность планеты, ища вход под землю (полосатое прямоугольное здание). Проникнув туда, Вам надо будет проходить одно подземелье за другим, ища проход в следующее, до тех пор, пока не дойдете до базы и не спасете всех, кто там остался в живых. Но в вашей миссии Вам будут мешать корабли захватчиков, метеоритные и каменные дожди, мины, щедро посеянные везде, где только можно и прочие напасти, укорачивающие Вам жизнь. Всего в игре около 80 уровней.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

При запуске, игры Вы сначала видите две заставки друг за другом с изображениями космической шлюпки на первой и космолетом на второй, и названием игры на обеих. После нажатия "ENTER" или "SPACE", Вы попадаете в игровой экран, причем, сама игра идет в режиме для двух игроков, и играют они поочередно.

ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ЭКРАНА:

В центре - катер, которым Вы управляете. Сверху справа и слева размещены два маленьких окошечка, показывающих положение Вашего катера относительно горизонтальной оси (крен вправо или влево). Чуть ниже их, справа и слева размещены две полоски, убывающие в ходе игры (количество энергии, оставшейся у Вас и у второго игрока). При переходе на следующий уровень, энергия восстанавливается. Если Вы не успеете перейти на следующий уровень до конца Вашей энергии, Вы гибнете и начинаете сначала. Слева и справа внизу размещены по три силуэта катеров с каждой стороны - количество жизней, имеющееся у Вас и у второго игрока. В случае потери всех жизней игра кончается, затем выводится сообщение о конце игры, за которым следует сообщение о количестве набранных очков, затем повторяются первые кадры игры, и Вы начинаете все сначала.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ:

"F1" - Пауза, а двойное нажатие - конец игры и начать все заново.
"F3" - Сменить отображение с цветного на черно-белое и наоборот.
"UP", "S" - Движение вверх.
"DOWN", "X" - Движение вниз.
"RIGHT", "N" - Движение вправо.
"LEFT", "B" - Движение влево.
"SPACE" - Огонь.

MECHWARRIOR

ИСТОРИЯ:

Между временем падения Древней Звездной Лиги и возвышением наследников Дома STEINER-DAVION, было столетие войны, подобно которой не было в прошлом и не будет в будущем. Пять Великих Домов жестоко сражались за обладание душой человека. Через эти беспокойные времена маршировали Машины Войны, подобные Титанам, идущими через огромные лавины огня. Это был Век Отчаянных Приключений...

ЧТО НАДО ДЕЛАТЬ В ИГРЕ:

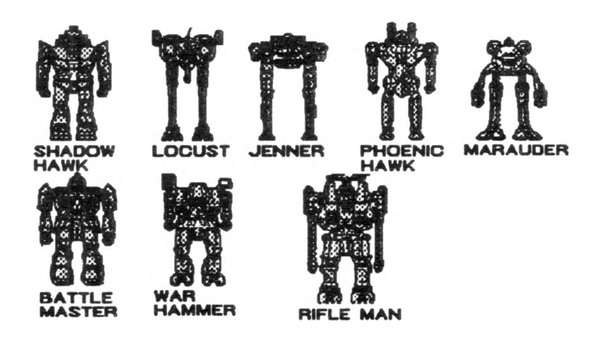
Вы-храбрый до безумия молодой человек G. Graver. В этой игре Вам дается робот и некоторое количество денег. Вам надо полететь по всем планетам, находящимся под юрисдикцией какого-нибудь из Пяти Домов, нанимаясь уничтожать вражескую технику, охранять что-нибудь, спасать кого-нибудь, чтобы потешить свою душу, жаждущую приключений. Также можно покупать/продавать роботов, брать себе на помощь напарника/ов (иногда там попадаются очень красивые девушки, но довольно бедные).

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

При запуске игры, если ничего не нажимать, то можно увидеть демо-ролик в следующей последовательности:

1) заставка фирмы ACTIVISION;
2) текст истории, которую вы прочитали выше;
3) заставка самой игры, на фоне которой, Вы можете узнать о создателях игры.

Потом Вас встречают два человека, причем настолько напуганных и так ждущих, в кого бы пострелять, что просят Вас ввести код опознаваемой техники (робота), изображение которого показывается справа. Рисунки боевой техники для облегчения опознания приводятся.



Если в самом начале 2-3 раза нажать "ENTER", то Вы сразу попадаете в меню инициализации техники. После правильного опознания робота, Вы видите окно с некоторыми новостями и попадете в следующее графическое меню (дальше приводятся описания элементов этого меню), а если нет, то Вам дается еще несколько попыток для

ответа, а изображение опознаваемой техники меняется:

Графическое меню.

1 - Буква "А" на фоне горящего пламени.

2 - Рисунок робота на фоне пейзажа.

3 - Может быть один из пяти рисунков:

1 - Черная змея с зеленым глазом на фоне красного круга, обрамленного белой каемкой.

2 - Коричневая рука, сжатая в кулак и поднятая вверх, несущая на себе серебристый браслет.

3 - Голубой орел, с раскинутыми крыльями, на фоне красного круга, и черной лентой над головой.

4 - Коричневая рука с длинным наручным шиповым браслетом и, держащая кривой меч, на фоне зеленого треугольника, обрамленного желтой каймой.

5 - Красный круг, на котором изображено Желтое Солнце, с идущими во все стороны лучами и длинным мечом, размещенное прямо по центру круга и направленное вверх.

4 - Изображение "ЯЙЦА" - космического корабля вашего Героя.

5 - Стакан, с голубой жидкостью, в руке.

6 - Два ромбика в обрамлении квадрата на красном фоне.

В этом меню Вы можете управлять курсором - "Перстом Указующим" при помощи клавиш "UP", "DOWN", "RIGHT", "LEFT". Выбор перехода в одно из элементов меню - "ENTER". Теперь перейдем к рассмотрению подменю элементов графического меню.

Рассмотрим каждый из шести пунктов меню отдельно.

1 - Буква "А" на фоне горящего пламени:

Управление - "UP", "DOWN", "RIGHT", "LEFT". "ENTER" - выбор. Текущая кнопка подсвечивается желтым цветом. Кроме того, в левом верхнем углу отображается информация о Вашем герое:

COMMANDER	G. BRAVER	- Имя Вашего героя.
ACE	18	- Его возраст
REPUTATION	RISKY	- Его репутация и характер.
WEALTH	4,424,000	- Сумма денег, имеющаяся у него.

FAMILY ATTITUDES: - Отношение к нему людей каждого из Пяти Домов (нейтральное, дружеское, враждебное). Причем это отношение к Вам зависит от того, как Вы выполнили миссию того или иного Дома:

KURITA	NEUTRAL
STEINER	...
MARIK	...
LIAO	...
DAVION	...

CREW - Можно прочитать документы, в которых говорится о наличии боевой техники у Вашего героя или у его напарника/ов (всего может быть не более 4-ех человек), его/их опытности в артиллерийском и пилотском мастерстве. Там есть две строчки:

NONE - Если подсветить ее и нажать "ENTER", то она подсвечивается зеленым цветом. Тогда, пользуясь клавишами "UP", "DOWN", можно установить в пользование Вашего героя подходящую технику (если Вы продали старого робота и купили нового, или у Вас в собственности два и более робота), либо отказаться от наличия робота. При проделывании такой операции, в окне напарника к вышеописанному, добавляется возможность отказаться от услуг напарника (не забудьте отобрать у него робота! (если есть)).

DONE - Вернуться назад.

NEWS NET - Прочитать свежие новости. Внизу имеются три кнопки:

PREVIOUS - Предыдущая страница новостей.

NEXT - Следующая страница новостей.

DONE - Вернуться назад.

DONE - возврат в графическое меню.

2 - Рисунок робота на фоне пейзажа.

Управление - "UP", "DOWN", "RIGHT", "LEFT". "ENTER" - выбор. Текущая кнопка подсвечивается желтым цветом.

REVIEW MECH - Можно просмотреть список предлагаемой техники, которая есть у Вас и у вашего напарника (если он есть), и выбрать нужную для ее проверки. Если у Вас нет своего робота, то это меню не работает. Потом происходит переход в меню:

REPAIR - Заменить по своему выбору поврежденные детали. Для замены подсветите название поврежденного функционального узла желтым и нажимайте "ENTER", пока не появится надпись FUNCTIONAL - функционально. Но некоторые части могут быть и не отремонтированы. Тогда Вам придется слетать на другие планеты, чтобы полностью восстановить робота.

REPAIR ALL - Замена всех поврежденных деталей. Но некоторые части могут быть и не отремонтированы. Тогда Вам придется слетать на другие планеты, чтобы полностью восстановить робота.

RELOAD - Перевооружить Вашего робота.

SELL - Продать Вашего робота.

DONE - Вернуться назад.

EXTRA AMMO - Купить вооружение. В верхнем углу - вид оружия, название которого подсвечивается желтым, указываются его параметры и роботы, на которых оно может быть установлено. Внизу - список предлагаемого оружия (название, цена, его количество у Вас). Если подсвечивается левая колонка, то "ENTER" - увеличить (купить) количество единиц оружия, если же подсвечивается правая колонка, то "ENTER" - уменьшить (продать) количество единиц оружия.

DONE - Вернуться назад.

BAY MECH - Купить робота. Можно просмотреть список предлагаемой техники и выбрать нужную. Тогда происходит переход в меню:

BAY - Купить робота.

DAMAGE LEVELS - Посмотреть уровень повреждений робота. Справа - вид робота, слева вверху - состояние его узлов.

DONE - Вернуться назад.

DONE - возврат в графическое меню.

3 - Третий пункт меню.

REQUEST MISSION - Выбор миссии и переход в режим чтения контрактов, предлагаемых Вам (ниже размещены три кнопки):

ACCEPT - Заключить контракт. В тексте контракта есть три цифры, подсвеченные красным. Если понажимать клавиши "UP", "DOWN", "RIGHT", "LEFT", то рядом у этих цифр будет появляться курсор - "Перст Указующий". Нажав "ENTER", когда курсор находится рядом у какой-нибудь цифры, можно изменить ее цвет с красного на желтый. Тогда "UP"/"DOWN" - увеличить / уменьшить цифру. Повторное нажатие "ENTER" восстановит ее прежний цвет. Так можно поторговаться насчет платы за контракт. Верхняя цифра - сумма, которая будет выплачена в результате выполнения контракта, средняя - процент стоимости конфискованного имущества, который пойдет Вам, нижняя - процент налогов, взимаемых с Вас. Затем надо будет нажать "SUBMIT", на которую ранее сменилась кнопка "ACCEPT". Тогда Вы увидите, сколько же на самом деле готов заплатить Ваш наниматель. Также из контракта Вы можете узнать, сколько единиц боевой техники будет противостоять Вам, и какая именно (легкая, средняя и тяжелая). После согласования цен, указанных в контракте, кнопка "SUBMIT" меняется на "ACCEPT"

- подписание контракта. При ее нажатии Вы возвращаетесь в графическое меню, но в нем уже только три элемента: 1, 2 и 4. При выборе "ЯЙЦА", Вы видите старт Вашего корабля и сразу переноситесь на нужную планету. Описание остального можно посмотреть выше (1, 2) и ниже (4). После этого Вы видите карту боевых действий и нажав "ENTER", попадаете в кабину робота. Описание кабины и карты боевых действий смотрите ниже.

NEXT - Переход к чтению следующего контракта.

LEAVE - Вернуться в подменю меню.

LEAVE - Возврат в графическое меню.

4 - Четвертый пункт меню. Путешествие с планеты на планету.

Управление - "UP", "DOWN", "RIGHT", "LEFT". "ENTER" - выбор. Текущая кнопка подсвечивается желтым цветом. Имеются три кнопки.

TRAVEL - Путешествие на выбранную планету.

PLANETS - выбор сначала территории одного из Пяти Домов:

KURITA
STEINER
MARIK
LIAO
DAVION

DONE - возврат к трем кнопкам. Потом надо выбрать планету:

СПИСОК ПЛАНЕТ *.*

CHANCEL - возврат к выбору территории одного из Пяти Домов. После выбора планеты, нажав "TRAVEL", Вы стартуете на выбранную планету.

CHANCEL - возврат в графическое меню.

ОПИСАНИЕ ЭКРАНА ПРИ ВЫБОРЕ ЦЕЛИ ПУТЕШЕСТВИЯ:

В левом верхнем углу - место Вашего местонахождения (имя планеты), в середине вверху - климат, царящий на этой планете, в правом верхнем - количество населения на планете Вашего местонахождения. Чуть ниже - уровень развития на этой планете. В левой части экрана - карта территорий Пяти Домов. Черные квадратики на карте - столицы Домов, точки - планеты, белый квадратик - место Вашего местонахождения. На карте территорий Пяти Домов Вы можете наводить второй белый квадратик на точки при помощи клавиш управления курсором и нажав "ENTER", получать информацию об планете, на которой в данный момент стоит квадратик. Справа находятся два окна, "COST" и "WEALTH". В первом окне указывается стоимость полета к планете, выбранной Вами, а во втором - та сумма денег, которой Вы располагаете. Над этими двумя окнами размещается герб того Дома, на чьей территории в данное время Вы находитесь, а после выбора территории другого Дома и планеты - герб этого Дома.

5 - Стакан с голубой жидкостью в руке. Вход в бар.

ORDER DRINK - заказать выпивку и узнать текущие новости. Если несколько раз заказывать выпивку, то можно узнать и еще что-нибудь до тех пор, пока Вы не свалитесь с перепоя.

RECRUIT CREW - найти себе напарника, всего до 7 разных лиц на выбор во всей игре. Здесь Вы увидите три окна:

Первое - слева в центре - слова, с которыми к Вам обращается человек, кандидатуру которого Вы рассматриваете. Если он Вам подходит, то нажимаете "YES", а если нет, то для перехода к следующей кандидатуре нажимаете "NO", а потом выбираете RECRUIT CREW. Когда вы переберете всех доступных Вам людей, то заново рекрутировать их Вы уже не сможете. Придется лететь на другую планету.

Второе - справа вверху - фотография человека, кандидатуру которого Вы рассматриваете.

Третье - справа внизу - информация об этом человеке:

NAME BOB TRUE - Его имя.

GUNRY POOR/AVERAGE/SUPER - Его ранг, как артиллериста - плохой/средний/опытный.

PILOT POOR/AVERAGE/SUPER - Его ранг, как пилота-плохой/средний/опытный.

PAY 400 - Количество денег, которое у него есть.

LEAVE - покинуть бар.

6 - Два ромбика в обрамлении квадрата на красном фоне.

SAVE GAME - сохранить игру.

RESTORE GAME - запустить ранее сохраненную игру. Потом надо выбрать из списка имеющихся сохраненных игр нужную Вам.

TURN SOUND ON/OFF - включить/выключить звук.

DETAIL HIGH/MED/LOW - установить графическое разрешение высшее/среднее/низкое.

RESTART GAME - перезагрузить игру (Вы попадаете в графическое меню с начальными данными.

EXIT TO DOS - выход в ДОС.

CONTINUE - вернуться в графическое меню.

ОПИСАНИЕ КАРТЫ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ:

В правом верхнем углу отображается состояние Вашего героя и Вашей техники. В нижней строке - Ваша задача. В левом верхнем - карта территории, на которой Вы действуете. Красная точка - Вы сами, белая - вражеская техника, голубая - цель, которую Вы должны защищать от нападения врага.

ОПИСАНИЕ КАБИНЫ РОБОТА:

Слева внизу, на стекле кабины размещен индикатор AWS (см. "Управление в кабине робота). В центре - градусно-маршрутная шкала. Справа внизу, на стекле кабины - индикатор степени увеличения обзора. В центре внизу - радар. Чуть правее радара - индикатор зарядки лазерных и прочих орудий Вашего робота. Над радаром - четыре индикатора состояния жизненно важных узлов Вашей машины. Справа внизу - экран отображения захваченной вражеской цели. Чуть ниже этого экрана - индикатор спидометра (желтый - стоит, зеленый - движется вперед, красный - пятится назад). Чуть правее и выше - индикатор уровня прыжка робота. Слева внизу - экран оружия, стоящего на Вашей технике, его состояние и его количество.

УПРАВЛЕНИЕ В КАБИНЕ РОБОТА:

"UP" - Увеличить скорость движения робота/движение вперед.

"DOWN" - Уменьшить скорость движения робота/движение назад.

"RIGHT" - Поворот робота направо.

"LEFT" - Поворот робота налево. Во время прыжка эти клавиши управления курсором действуют так же, но "UP"/"DOWN" - подняться выше/опуститься ниже по быстрому.

"ENTER" - Захват цели (если она в пределах досягаемости) и вывод на правый дисплей информации о повреждениях этой цели. Если целей несколько, то 1-2 нажатия этой клавиши будут переключать с цели на цель.

"SPACE" - Огонь.

"J" - Прыжок робота.

"U" - Подъем робота после падения/прыжка.

"Z" - Увеличить изображение, видимое в большом экране обзора (3 типа увеличения: реальное, среднее, большое).

"D" - Переход в режим просмотра карты повреждений и состояния оружия (его количество) своей машины.
"C" - Переход в режим просмотра карты боевых действий.
"P" - Пауза.
"W" - Переключение в режим стрельбы тяжелыми орудиями (ракеты и т. д.). Причем индикатор AWS не горит. Если индикатор AWS горит, то стрельба из орудий производится последовательно: ракета, лазер 1, лазер 2 и т. д.
"S" - Звук включить/отключить.
"T" - Увеличение/уменьшение дальности радара.
"<" и ">" - Поворот вправо/влево на малый угол.
"H" - Изменение цвета сообщений и градусно-маршрутной шкалы.

УПРАВЛЕНИЕ В РЕЖИМЕ ПРОСМОТРА КАРТЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ:
"Q" - Возврат в кабину робота.
"C" - Переход в режим просмотра карты боевых действий.

УПРАВЛЕНИЕ В РЕЖИМЕ ПРОСМОТРА КАРТЫ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ:
"SPACE" или "ENTER" - Возврат в кабину робота.

ПРИМЕЧАНИЯ:

При просмотре повреждений своей или вражеской техники Вам необходимо знать, что желтым цветом подсвечиваются легкие повреждения, красным - средние, а черным - полностью уничтоженные узлы.

MILLENIUM: RETURN TO EARTH

2200 Год... Жизнь на Земле невозможна. Ваша база находится на Луне. Вы увеличиваете Вашу Лунную базу и одновременно посылаете корабли во все точки Солнечной системы. Ваша цель - колонизация Земли. Но для этого Вам надо колонизировать другие планеты, стать грозным противником для врагов и ...

Начало игры. Перед Вами на экране план Солнечной системы. Т.к. Ваша база находится на Луне, то Вы можете выйти на Вашу базу используя план. В верхнем правом углу экрана Вы можете видеть подсказку. Для перехода Вы также можете использовать функциональные клавиши.

Теперь Вы находитесь на Лунной базе. В нижней правой части экрана Вы видите 2 строки статуса. Они показывают состояние блоков Вашей станции.

Зеленый цвет - блок функционирует нормально.
Желтый цвет - блок простаивает.
Красный цвет - блок не фунционирует, не хватает энергии и т.д.

Один из куполов - энергетический. Найдите его. Смотрите в верхний правый угол - увидите надпись "ENERGY". Войдите в него. Ваша станция работает на батареях. Это плохо. Вам надо перейти на солнечные батареи. Слева Вы увидите список батарей - Вы пока имеете только самые слабые. Установите их. Теперь выйдите на общий вид станции. Войдите в "RESOURSE". Здесь находится комплекс по добыче полезных ископаемых. Вы увидите переключатель "ON-OFF". Перевидите его в положение "ON". Теперь Вы начнете добывать полезные ископаемые. Когда Вам временно будет нехватать энергии для производста чего-либо временно выключите добычу новых ископаемых.

Выйдите на общий вид станции. Перейдите в режим "RESEACH". Это Ваша лаборатория по разработке новых транспортных средств, солнечных батарей и всего остального. Прежде чем собирать новые корабли, солнечные батареи и все остальное, Вы должны разработать их проекты.

Перейдите в отсек "PRODUCTION". Это отсек сборки. Для сборки каждого корабля,

солнечных батарей... требуется определенное количество элементов: железа, серебра... Не все их можно добывать на Луне.

Отсек "DEFENSE". Это отсек защиты. Как только Вы сможете строить истребители и лазеры - стройте их.

Отсек "LIFE SUPPORT". Здесь Вы увидите информацию о количестве человек на станции и сколько может быть максимально (стройте модули).

В центре отсек - "FLIGHT BAYS". Это ангар.

Теперь информация о том как играть - основные правила.

В начале игры Вам надо строить солнечные батареи - без них у Вас не хватит энергии на строительство кораблей. После того как Вы сможете строить "GRAZER", пошлите его на Астероиды. На Астероидах корабль найдет полезные ископаемые. "GRAZER" может добывать полезные ископаемые на астероидах. Добывайте полезные ископаемые на астероидах, иначе Вы дальше Луны ничего не увидите.

Освоение начните с Европы. Для того что-бы можно было начинать освоение планет - на планету пошлите PROBE, и Вы получите информацию о ископаемых, атмосфере. Старайтесь высаживатся на планеты с HUMAN.

Не забывайте о защите баз.

УПРАВЛЕНИЕ.

Управление осуществляется через систему меню/пиктограмм в верхней части экрана и меню, в виде плана станции на планете, которые выбираются с помощью мыши или соответствующими функциональными клавишами.

F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10

F1	Moon Base	База
F2	Colonies	Колонии
F3	Craft Roster	Управление космическими кораблями
F4	Data Base	База данных по планетам Солнечной системы
F5	Bulletin Board	Доска сообщений
F6	File Access	Работа с диском
F7	Log	Общая информация
F8	Zoom Out	Снять увеличение
F9	Advanced Hour	Ускорение часами
F10	Advanced Day	Ускорение днями

F1. MOON BASE

Energy - Энергетический отсек. Замена источника питания.

Life Support - Отсек жизнеобеспечения. Содержит только справочную информацию.

Defense - Отсек защиты. Слева находится клавиша пуска fighter'ов, справа выстрел лазером.

Resource - Отсек добычи полезных ископаемых. Запуск разработчика полезных ископаемых осуществляется клавишей ON, при наличии не менее 50 человек населения и достаточного количества энергии.

Flight Bay - Отсек космических кораблей.

После выбора корабля появляется подменю:

F1	F2	F3	F4	F5	F6

F1	Name Craft	Переименовать корабль
F2	Crew Ship	Набрать экипаж
F3	Equipment Bay	Оборудование
F4	Loading Bay	Груз
F5	Launch	Вывести на орбиту

F6 Scrap Ship Размонтировать корабль

Research - Научный центр. Занимается разработкой проектов колонизации и оборудования.

Production - Завод. Изготовление продукции по готовым проектам при наличии необходимых ресурсов.

F2. COLONIES

Смотри пункты Energy, Life Support, Defense, Resource.

F3. CRAFT ROSTER

Красным цветом обозначены корабли, находящиеся в пути к заданной цели. Желтым корабли на орбитах планет. Зеленым - свободные к получению команды.

После выбора корабля появляется подменю:

<table>
<tr><td>F1</td><td>F2</td><td rowspan="2">СООБЩЕНИЯ</td><td>F5</td><td>F6</td></tr>
<tr><td>F3</td><td>F4</td><td>F7</td><td>F8</td></tr>
</table>

F1 View Cargo	Груз
F2 Ditch Cargo	Сбросить груз
F3 View Equipment	Оборудование
F4 Computer On/Off	Компьютер вкл/выкл
F5 Auto Land	Автопосадка
F6 Set Course	Установить курс
F7 Fleet Launch	Запустить Fighter'ов
F8 Auto Pilot	Автопилот

После вывода на орбиту, задать курс и включить компьютер, затем нажать Auto Pilot. После достижения орбиты заданной планеты, включить Auto Land. Время полета к цели зависит от взаимного расположения цели и места старта. Некоторые указанные клавиши могут отсутствовать, если корабль не имеет таких операций.

F4. DATA BASE

Зеленым цветом выделены непригодные для жизни планеты. Желтым - планеты, по которым идет сбор данных (проект колонизации еще не разработан). Белым - пригодные для колонизации. Красным - данных еще нет.

F6. FILE ACCESS

Load/Save	- загрузка/сохранение игры.
Sound On/Off	- Звук вкл/выкл.
New Game	- новая игра.
Quit	- конец игры и выход в DOS.

F7. LOG

C.T.R. LOG: JAN 2204	- Дата: янв. 2204
Craft In Service: 15	- Косм. кораблей: 15
Colonies: 3	- Колоний: 3
Population: 1247	- Население: 1247
C.T.R. 12.4 %	- СЧЕТ 12.4 %

F8. ZOOM OUT

Уменьшение масштаба изображения.

F9. ADVANCED HOUR

Ускоренное время в часах.

F10. ADVANCED DAY
Ускоренное время в днях.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

Left	- влево	Right	- вправо
Down	- вниз	Up	- вверх
SPACE	- активация	F1	- Moon Base,
F2	- Colonies	F3	- Craft Roster
F4	- Data Base	F5	- Bulletin Board
F6	- File Access	F7	- Log
F8	- Zoom Out,	F9	- Advanced Hour
F10	- Advanced Day.		

Управление Мышью:
Left Buttom - активизация
Right Buttom - переход на лунную базу

MOON PATROL.

Смысл игры:

Вы находитесь на Луне. Ваша задача - патрулировать на военном вездеходе участок дороги между двумя лунными куполами-станциями. У Вас есть ракетная установка вертикального залпа и пушка для стрельбы по направлению движения. По дороге Вам надо перепрыгивать ямы, кочки, мины, расстреливать роботов-птиц, кочки и т. д. Всего - 26 уровней (от A до Z). Попутно можно выучить английский алфавит (если захотите или сможете добраться до конца). Всего у Вас три вездехода. При уничтожении всех вездеходов Вы начинаете сначала, или с определенного ключевого уровня, который Вы успели пройти к этому времени.

Описание игры:

При запуске игры Вы можете увидеть четырехцветную картинку с изображением вездехода на фоне Лунной станции. Внизу находится строка "F1 - Game F2 - Option screen" - "F1 - Начать игру F2 - Перейти в меню".

При нажатии F1 Вы попадаете в игру. В левом верхнем углу размещаются строки (сверху вниз): Высший результат, результат первого игрока, результат второго игрока (в случае игры вдвоем). В середине наверху отображается лента уровней и время, затраченное на прохождение участка. В правом верхнем - количество оставшихся у Вас вездеходов.

При нажатии F2 Вы попадаете в главное меню:

KEY ACTION TO EFFECT

F1 - START A GAME WITH (1/2) PLAYER/S
F2 - RETURN TO THIS SCREEN
F3 - SELECT NUMBER OF PLAYERS
F5 - SELECT LEVEL OR DIFFICALTY
P - PAUSE OR RESUME A GAME
X - JOYSTICK CALIBRATION
C - KEYBOARD ASSIGMENT
F7 - SELECT JOYSTICK OR KEYBOARD
F8 - SELECT COLOR OR MONOCHROME
F9 - ROLL THE WHOLE SCREEN LEFT

F10 - ROLL THE WHOLE SCREEN RIGHT

LEVEL (BEGINNER/CHAMPION) SOUND (ENABLED/DISABLED)
INPUT (JOYSTICK/KEYBOARD) VIDEO (COLOR/MONOCHROME)

Две последние строчки меню отображают параметры игры.

Перевод меню:

Клавиши управления:

F1 - начать игру с (1/2) игроком/ами
F2 - вернуться в это меню
F3 - выбрать число игроков
F5 - выбрать класс или сложность
P - пауза или вернуться в игру
X - калибровка джойстика
C - установка управления клавиатуры
F7 - выбор джойстика или клавиатуры
F8 - установить цветной или монохромный дисплей
F9 - прокрутка экрана влево
F10 - прокрутка экрана вправо

Класс (НОВИЧОК/ЧЕМПИОН) Звук (ВКЛЮЧЕН/ВЫКЛЮЧЕН)
Управление (ДЖОЙСТИК/КЛАВИАТУРА) Дисплей (ЦВЕТНОЙ/МОНОХРОМНЫЙ)

Управление в игре:

UP - прыжок вездехода
RIGHT - увеличить скорость
LEFT - уменьшить скорость
SPACE - огонь из ракетной установки вверх и пушки по направлению движения
F2 - вернуться в вышеописанное меню
P - пауза или возврат из паузы в игру.

MYSTERY.

Хорошая графика (VGA) получается при наличии свободной оперативной памяти более 580 Kb (при 608 Kb точно). Иначе разрешение слишком низкое. Лучше грузить DOS и драйвера в расширенную память. Для игры необходима "мышь". Игра логическая - отгадывание головоломок ("тетрис", "пятнашки" и т. д.). После загрузки - ввести своё имя, ответить (курсором мыши) на вопрос, правильно ли введено имя. Если правильно, то появится картинка, на которой с помощью мыши можно изменять одежду, когда выберешь, нажать "Done" на экране. Появится меню выбора уровня сложности, чем выше уровень, тем больше количество заданий; сложность каждого задания можно выбрать самому (см. ниже). Количество заданий по уровням:

6-й уровень - 6 заданий,
7-й уровень - 8 заданий,
8-й уровень - 8 заданий,
9-й уровень - 12 заданий,
10-й уровень - 14 заданий,
11-й уровень - 16 заданий,
12-й уровень - 16 заданий,
13-й уровень - 21 заданий.

Если выбрать цифру уровня, то начнется игра с теми заданиями и сложностью, которые установлены по умолчанию.

Если необходимо изменить задания и сложности какого-либо уровня, то нужно выбрать пункт "Make custom board", после чего появится картинка с 8-ю прямоугольниками - уровнями в верхней части экрана. Выберите курсором тот уровень, который хотите редактировать и нажмите левую клавишу. Появится крупный план этого уровня. Подводя курсор к необходимому прямоугольнику и нажимая левую клавишу, можно просмотреть крупный план любого уровня. Выбрав таким образом урвень для редактирования, нажмите "OK", после чего появится крупный план уровня с цифрами, а по краю экрана прямоугольники с условными обозначениями заданий и числами от 1 до 16. Распределение заданий по номерам (подробное описание ниже):

1 - выбрать развертку кубика с разноцветными гранями по его объемному виду;
2 - выбрать одну проекцию созвездия по другой;
3 - выбрать одну проекцию модели молекулы по объему;
4 - сложение, вычитание, умножение чисел в двоичной системе счисления (представленных лампочками);
5 - ответы на вопросы;
6 - тетрис;
7 - расшифровать слово или несколько;
8 - находить одинаковые картинки среди закрытых;
9 - отгадывать закрытую комбинацию цветных "радиодеталей";
10 - найти нужное наложение фигур;
11 - пятнашки;
12 - найти фигуру по заданному переходу цветов;
13 - собрать разрезанную картинку, меняя местами части;
14 - собрать разрезанную картинку, перемещая ее части по линиям;
15 - найти логически подходящую геометрическую фигуру по трем другим;
16 - собрать картинку, беря ее элементы из нижней строки.

Мышью распределите любые задания по карте и нажмите "level ready". Появится меню из трех пунктов:
- "play that level" - играть на только что сделанном уровне;
- "edit that level" - вернуться к редактированию уровня;
- "play a different level" - вернуться к начальному меню.

После выбора 1-го пункта появится контора, босс расскажет что-то (нажимайте несколько раз черную кнопку) и пойдет время.

Здесь можно выбрать "Help", "Map" - показать карту уровня, "Exit", "Don't touch" (посмотрите сами). После выбора карты, можно на ней выбрать любое здание и решить в нём головоломку, помещенную туда.

После решения одного или нескольких заданий вы попадаете в контору, где Smitti отмечает решение заданий, ставя галочку на одном из предметов, нарисованных на экране. Когда будут стоять все галочки нужно выполнить последнее задание - пройти лабиринт с помощью стрелочек на клавиатуре.

Описание заданий.

1. В центре экрана - кубик с разноцветными гранями, который можно поворачивать в разные стороны с помощью красных стрелок в левом нижнем углу экрана. Необходимо выбрать подходящую развертку этого кубика из 4-х в правом нижнем углу экрана и нажать левую клавишу мыши. Если правильно, то на развертке появится серая галочка, иначе красный крест. Всего в задании 5 разных кубиков. Когда все угаданы начисляются очки исходя из оставшегося времени (время уменьшается в правом верхнем углу). Также за каждый правильный ответ дается 50 очков, за неправильный - сбавляется 50 (может быть отрицательная сумма).

2. В центре экрана - созвездие, которое можно поворачивать стрелками в нижнем

левом углу. Нужно выбрать одно из 4-х созвездий в нижнем правом углу и нажать левую клавишу. Если правильно выбрали то поставится галочка на рисунок и прибавится 50 очков, иначе - крест и отнимется 50 очков (сумма может быть отрицательной). За оставшееся время после 5-ти угаданных созвездий также даются очки.

3. Смотри пункты 1 или 2, заменяя слова "кубик" или "созвездие" на "молекула".

4. На экране 2 ряда лампочек, представляющих собой 2 числа в двоичной системе счисления - первая единица имеет десятичный эквивалент 8, вторая - 4, третья - 2, четвертая - 1. Каждый разряд в любом из двух чисел можно включить (1) и выключить (0). В квадратиках в правой части экрана показано соответствующее десятичное число. Между ними стоит в маленьком квадратике арифметическое действие, выполняемое над набранными числами. В нижнем правом углу показано число, которое нужно получить в результате этого арифметического действия. Вам нужно включив соответствующие разряды в двух числах получить нужный результат. Очки даются за каждый из пяти результатов и за оставшееся время.

5. На стене - несколько кирпичей со знаком вопроса. Подводя курсор к каждому кирпичу нужно ответить на все вопросы. В каждом вопросе дано 4 варианта выбора ответа. За правильный ответ +50 очков, за неправильный - -50. Также очки за оставшееся время.

6. Вниз падают прямоугольники, составленные из трех квадратиков. Каждый квадратик может быть либо одноцветным, либо частью одной из 4-х картинок по углам экрана. Прямоугольники можно передвигать влево и вправо с помощью соответствующих стрелок на клавиатуре, либо можно менять местами квадратики внутри падающего прямоугольника стрелкой вверх. Ускорить падение прямоугольника можно стрелкой вниз. Если после падения какого-либо прямоугольника получилась комбинация трех и более одноцветных или с одноцветной рамкой квадратиков в ряд по горизонтали, вертикали или диагонали, то эти квадратики уходят из "стакана": если это часть картинки в рамочке, то на картинку; если это просто одноцветные квадратики, то просто уничтожаются. Задача игры - это, подбирая комбинации квдратиков соответствующим образом с помощью стрелок, собрать все 4 картинки в углах экрана. При этом если "стакан" полностью заполнится, то Вы проиграли.

7. В этом задании - два варианта: при легкой и трудной сложности.

При легкой: вверху дано зашифрованное с помощью разных положений рук (или точек) слово или несколько. Нужно выбирать подходящие положения рук из (точек) нижнего алфавита и отмечать мышью по два одинаковых - внизу и вверху. Таким образом составляется нужное слово.

При трудной: в верхнем слове переставлены в произвольном порядке буквы, иногда даже между словами. Нужно меняя местами по две буквы расшифровать слово. Чтобы поменять две буквы, нужно у каждой из них нажать левую клавишу.

8. Дано поле перевернутых обратной стороной картинок. Одновременно можно открыть две или три картинки в зависимости от выбранной сложности. Если Вы открыли две (три) одинаковые картинки, то они убираются. Нужно, открывая и запоминая картинки, открыть все поле за как можно меньшее количество попыток.

9. В начале этой игры компьютер загадывает и закрывает в правой части экрана комбинацию из четырех разноцветных радиодеталей. Запомнить хотя бы одну из них перед закрытием очень трудно. В зависимости от уровня сложности цветов может быть от 2 до 6. Нужно за 8 попыток отгадать эту комбинацию. На экране изображены 8 вертикальных рядов, в каждом из которых можно поставить свою комбинацию деталей. Замена одной детали на другую в соответствующей позиции производится левой клавишей мыши. Когда собрали таким образом один вертикальный ряд, "включите" его, установив курсор к выключателю данного ряда и нажав левую клавишу. После включения 4 круга верхнего ряда над включенным рядом приобретут цвета, которые показывают количество угаданных и неугаданных деталей. Количество зеленых кружков соответствует

количеству деталей, для которых правильно угаданы и цвет и место, желтый - только цвет, красный - скольких цветов вообще нет в закрытой комбинации. Воспользуйтесь этим при следующем отгадывании. Когда загорятся все 4 зеленых, то откроется загаданная комбинация и Вы выиграете.

10. Всего 5 заданий - горизонтальных рядов. В каждом задании 3 варианта ответа в правой половине экрана. Производится наложение фигур из левой половины экрана: вторая на первую, 3-я на них, затем 4-я на них. Нужно выбрать получающуюся при таком наложении фигуру и нажать клавишу. Если правильно, встанет галочка, иначе крест.

11. Если сами выбирали задания для уровня, то сначала в этом задании можно выбрать картинку, которую хотите собирать клавишами SPACE или TAB, когда выберете нажмите ENTER. Нужно собрать картинку, передвигая ее куски на свободное место с помощью мыши. То, что должно получиться, можно посмотреть, подведя курсор к кнопке под экраном над игровым полем и нажав там левую клавишу.

12. В правой части экрана дано 4 варианта ответа. В левой половине в каждом горизонтальном ряду дана исходная фигура. В верхнем ряду показано, какой цвет в какой переходит при переходе от исходной фигуры к конечной. Нужно выбрать мышью один из 4-х вариантов и нажать клавишу. Выигрыш - когда угаданы все 5 заданий.

13. Если Вы выбирали задания перед игрой, то сначала выберите картинку, которую хотите собирать (см. 11). Затем нужно меняя попарно элементы картинки, собрать ее. Правильно собранную картинку можно посмотреть, нажав кнопку над игровым полем.

14. Игровое поле то же, что и в заданиях 11 и 13. Задание то же собрать картинку. Перемещать элементы картинки можно только по горизонтальным и вертикальным линиям, нажимая клавишу мыши у нужной стрелочки для нужной линии. При этом перемещаются все элементы линии (кроме краев). Увидеть собранную картинку можно нажав на кнопку над игровым полем.

15. Даны 5 горизонтальных рядов-заданий. В правой половине ряда 3 геометрические фигуры и квадрат, в который нужно поставить логически подходящую к первым трем фигуру. В правой половине ряда 4 варианта ответа. Подведите курсор к одному из них, который Вы считаете правильным и нажмите клавишу. Если неправильно, попробуйте ещё раз. Выигрыш после правильного ответа на все 5 заданий.

16. На игровом поле даны несколько начальных частей картины. Из нижнего ряда на экране можно взять любую часть картины и попытаться поставить ее на подходящее место в большой картине с помощью мыши. Если эта часть действительно с этого места, то она встанет туда, иначе встанет на свое место в нижнем ряду. Нужно собрать всю картину. Нижний ряд можно прокручивать в обе стороны, нажимая на стрелки по его краям. Общий вид собранной картины можно увидеть, нажав на желтую точку в правом краю экрана. При высокой сложности возможно, что подходящие по внешнему виду элементы не будут вставать на места. Это значит, что их нужно менять местами с такими же.

OFFROAD

Вам предлагается стать героем из фильмов типа "жизнь после ядерной войны". По пустынной и пересеченной местности Вы спасаетесь от банды страшных рокеров. Хоть с виду Ваша машина и неказиста, но она вооружена ракетами и умеет прыгать вверх. Через кочки надо перепрыгивать, а Ваша машина и Вы вместе с ней разлетитесь на мелкие кусочки. Надо помнить, что уничтожая ракетами препятствия, рокеров и т.п. Вы получаете 10 очков, а перепрыгивая значительно больше. Хоть графика этой игры и примитивна, но любители быстрых игр несомненно оценят ее.

Клавиши управления:

4	- торможение;	6	- ускорение;
8	- прыжок вверх;	SHIFT	- стрельба ракетами.

PREHISTORIK

Вы первобытный человек. Вам надо перебраться на другую сторону гор. По пути Вы встречаете миленьких динозавриков и пещерных медведей, которые так и норовят Вами пообедать. Но и Вы не беззащитны: у Вас за поясом имеется прекрасная палица, которой Вы можете набивать шишки на лбах динозавров. А также можно найти допотопный топор. Вы можете заходить в пещеры, если предварительно оттуда выкурили пещерных медведей или волков. В пещерах остерегайтесь летучих мышей и пауков, а также острых рогов, торчащих из земли. Иногда встречаются воздушные шарики. Вы должны подойти к ним и ухватиться, а потом лететь над морем-океаном и над подпрыгивающими рыбками. Но и здесь Вас подстерегает опасность: пролетающий попугай может проткнуть Ваши шарики и Вы отправитесь в рай.

Примите несколько ПОЛЕЗНЫХ СОВЕТОВ.

1. Бейте дубинкой животных прямо по голове.
2. Когда вы набьете шишку, встаньте прямо перед оппонентом и смело бейте дубинкой.
3. На прыгающих островах надо учитывать то обстоятельство, что, когда остров уходит под воду, еще несколько секунд вы можете стоять на нем.
4. Рыб нельзя бить дубинкой, через них надо проскакивать.

Клавиши управления.

SPACE - удар дубинкой

Перемещения осуществляются клавишами управления курсором вверх, влево, вправо, вниз.

PIRATES

ВВЕДЕНИЕ

Вы отправляетесь на Карибы в эпоху контрабандистов, буканьеров и пиратов. В ПИРАТАХ! Вам придется водить корабли, торговать, вести сражения на море и на суше. Ваша цель - добиться успеха в Вест Индии, чтобы Вы смогли отправиться на покой богатым человеком с солидным общественным статусом. Ваша оценка при уходе в отставку будет складываться из личных средств, Вашего ранга, площади земель, репутации, наличия супруги (если успеете жениться) и других событий, которые могут Вас ожидать в ходе Ваших приключений (спасение родственников).

Уйти в отставку Вы можете в любом порту после того, как разделите с командой добычу. Если позволяет здоровье, Вы сможете продолжить Вашу деятельность.

НАЧАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

После того как Вы укажите характеристики своего компьютера на экране появляется меню:

1. START NEW CAREER
2. CONTINUE A SAVED GAME
3. COMMAND A FAMOUS EXPEDITION

Новый игрок должен выбрать START NEW CAREER (начать новую карьеру). При этом игра начнется с его первого появления в Новом Свете.

CONTINUE A SAVED GAME - позволит Вам продолжить любую из запомненных игр.

COMMAND A FAMOUS EXPEDITION - даст возможность покомандовать в одной короткой экспедиции. Она закончится сразу же после раздела добычи.

Знаменитые экспедиции:

<u>Battle of San Juan de Ulua (Битва Сан Хуана де Улуа) (John Hawkins, 1569)</u>

Это не слишком сложная ситуация. В Вашем распоряжении большая и мощная эскадра,

но все Карибы принадлежат испанцам. Немногие дружественные порты - небольшие якорные стоянки.

В действительности Хоукинс пытался быть мирным торговцем (иногда с помощью пушек - забавная комбинация), но у него ничего не вышло.

The Silver Train Ambush (Захват из засады Серебряного каравана) (Francis Drake, 1573)

Очень сложная ситуация. Как и в случае с Хоукинсом - перед Вами одни испанские города, но теперь у Вас весьма скромные силы. В реальности Дрейк достиг успеха только после нескольких неудач.

The Treasure Fleet (Флот сокровищ) (Piet Heym, 1628)

Достаточно простая ситуация. У Вас прекрасно сбалансированная эскадра. Вы прекрасно расположены для перехвата галеонов испанцев, следующих из Гаваны или Флоридского канала.

The Sack of Maracaibo (Взятие Маракаибо) (L'Ollonais, 1666)

Ситуация несложна. У Вас достаточно много потенциально дружественных портов. Испанцы ослаблены в военном отношении. Тем не менее - повторить захват Маракаибо может оказаться не так уж просто.

The King's Pirate (Пират короля) (Henry Morgan, 1671)

Очень легкая ситуация. У Вас громадные силы и несколько дружественных баз. Противник ослаблен предыдущими рейдами. Моргану удалось захватить Пуэрто Белло и разграбить Панаму. Если Вам повезет - Вы сможете повторить его успех.

The Last Expedition (Последняя экспедиция) (Baron de Pointis, 1697)

Еще одна простая ситуация. Вы располагаете мощным флотом, испанцы ослаблены. Попробуйте повторить захват Картахены.

SELECTING AN HISTORICAL TIME PERIOD - ВЫБОР ИСТОРИЧЕСКОГО ПЕРИОДА

Новый игрок должен ответить : No, Thanks (нет, спасибо). Это автоматически помещает его в самый преимущественный период для пиратства - в The Buccaneer Heroes (1660) - ГЕРОИ БУКАНЬЕРОВ.

1. The Silver Empire (1560) - серебрянная империя

В этот период Испания находится в пике своего развития. Все колонии - испанские (за одним одиноким исключением). Ее успехи столь велики, что привлекли внимание других стран Европы. Из-за мощи оппонента новичкам не рекомендуется начинать с этого периода.

2. Merchants and Smugglers (1600) - торговцы и контрабандисты

Этот период во многом подобен предыдущему, но испанцы слегка ослаблены. Появилось несколько неудачных попыток основать колонии со стороны других стран. Развивается контрабандная деятельность голландцев (DUTCH).

3. The New Colonists (1620) - новые колонисты

В этот период основывают первые успешные колонии враги Испании. Мощь испанцев продолжает уменьшаться. Улучшаются возможности для пиратства.

4. War for Profit (1640) - война за добычу

Эта эра - раздолье для небольших, независимых буканьеров. Испанская экономическая и военная мощь находятся в нижней точке. На Антильских островах расцветают новые колонии европейских государств. Это был золотой век для отважных и изобретательных людей. Игроки с хорошим уровнем получат массу удовольствия.

5. The Buccaneer Heroes (1660) - герои буканьеров

Эти декады представляют собой пик буканьерских приключений на Карибах. Испанцам удалось воостановить экономическое могущество, но их военные силы вызывают улыбку. Таверны в портах европейских колоний заполнены толпами моряков, которые ждут

удачливого капитана. Этот период доставит удовольствие любому игроку, независимо от уровня подготовленности.

6. Pirates' Sunset (1680) - закат пиратства

Это последний период пиратства на Карибах. Европейские государства стали более серьезно относится к колониальным проблемам. В море патрулирует большое количество боевых кораблей. Значительно труднее стало получить разрешение на каперство (LETTER OF MARQUE). Губернаторы ведут себя более непримиримо.

Новичкам не рекомендуется.

SELECTING A NATIONALITY - ВЫБОР НАЦИОНАЛЬНОСТИ

English Buccaneer - Англичанин - буканьер
French Buccaneer - Француз - буканьер
Dutch Adventurer - Голландский искатель приключений
Spanish Renegade - Испанец - ренегат

Новый игрок должен выбрать **Англичанин-буканьер**. В 1560 - голландцы отсутствуют. Специфические роли изменяются от периода к периоду. Выбранная Вами роль определит в каком месте вы вступите в игру и какой корабль у Вас будет под началом, размер Вашей команды, первоначальное богатство, репутацию и т.д.

Ваша национальность не обязывает Вас поддерживать соответствующую нацию (многие французкие адмиралы в 1680 году были по национальности голландцами.) Ваши дела будут говорить за себя. Если они полезны какой нибудь нации, то соответствующий губернатор вознаградит Вас. Если нет - Ваши корабли будут встречены пушками!

Англичанин - весьма полезная национальность. Англия в XVI веке поддерживала пиратство.

Француз - вторая классическая национальность для буканьера. Франция меньше поддерживала своих сыновей, но предоставляла им большую свободу действий. Французкие колонии на Тортуге и Западной Испаньоле были прекрасными базами для пиратов.

Голландец - за исключением 1620-х голландцы бороздили моря исключительно как торговцы. Впрочем, оказавшись в Карибском море, они частенько пиратствовали в добавление к своему бизнесу. Как правило, они пытались не нападать на английские и французкие корабли.

Испанец - самая трудная национальность. Как ренегат Вы начинаете с очень ослабленного старта, хотя в 1680-м Вы можете сыграть интересную ролль Коста Гарды - Береговой охраны (COSTA GUARDA), которая сама частенько пускалась в пиратские действия.

ВАШЕ ИМЯ

Введите любое имя, не превышающее девяти букв и нажмите ENTER.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Apprentice - ученик

Новый игрок должен выбрать уровень ученика. Это обеспечит ему наиболее благоприятную среду для обучения основным навыкам. Ему будут помогать опытные офицеры корабля. Но, при разделе добычи эти "эксперты" возьмут себе львиную долю.

Journeyman - путешественник

Это достаточно несложный уровень. Помощники капитана не блещут опытом (но все еще достаточно хороши). Ваша доля в добыче станивится больше.

Adventurer - искатель приключений

Уровень средней сложности. Помощники тупые, зато доля в добыче у Вас очень недурна.

Swashbuckler - сорвиголова

Исключительно сложный уровень. Ваши подчиненные - полупьяная мразь. Естественно - Вы получите наибольшую из возможных долей при раздаче слонов.

SPECIAL ABILITIES - СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Skill at Fencing **- навыки в фехтовании - у Вас хорошие рефлексы, Ваши противники выглядят на Вашем фоне неуклюжими.**

Skill at Navigation **- навыки в навигации - Вы быстрее и более свободно плаваете по морям.**

Skill at Gunnery **- навыки в пушечной стрельбе помогут Вам во время морских сражений - бортовые залпы Ваших пушек с большей вероятностью попадут в корабль противника.**

Wit and Charm **- находчивость и шарм помогут Вам при общении с губернаторами и прочими высокопоставленными лицами.**

Skill at Medicine **- навыки в лечении болезней - вы дольше сможете поддерживать Ваше здоровье в прекрасном состоянии, а значит - у Вас будет более продолжительная карьера.**

НАЧАЛО ИГРЫ

Вам будет задан парольный вопрос о прибытии испанского Флота сокровищ (Treasure Fleet) или Серебряного каравана (Silver Train) в тот или иной порт. Если Вы дадите правильный ответ, то события начнут складываться в Вашу пользу. Если Вы ошибетесь, то Вам будет выдано предупреждение о малообещающем старте. В этом случае лучше повторить все сначала и без ошибок.

THE TREASURE FLEET	THE SILVER TRAIN
(1560)	
Cumana - Early October	Cumana - Early April
Puerto Cabello - Late October	Borburata - Late April
Maricaibo - Early November	Puerto Cabello - Early May
Rio de la Hacha - Late November	Coro - Late May
Nombre de Dios - Early December	Gibraltar - Early June
Cartagena - Late December	Maracaibo - Late June
Campeche - Late January	Rio de la Hacha - Early July
Vera Cruz - Early February	Santa Marta - Late July
Havana - Early March	Cartagena - Early August
Santiago - Late March	Panama - Late August
Florida Channel - Late April	Nombre de Dios - Early October
(1600)	
Cumana - Early October	St. Thome - Early April
Caracas - Late October	Cumana - Late April
Maracaibo - Early November	Caracas - Early May
Rio de la Hacha - Late November	Pureto Cabello - Late May
Santa Marta - Early December	Coro - Early June
Puerto Bello - Late December	Gibraltar - Late June
Cartagena - Early January	Maracaibo - Early July
Campeche - Early February	Rio de la Hacha - Late July
Vera Cruz - Late February	Santa Marta - Early August
Havana - Late March	Cartagena - Late August
Florida Channel - Late April	Panama - Early September
	Puerto Bello - Late October
(1620)	
Caracas - Early September	St. Thome - Early March
Maracaibo - Late September	Cumana - Late March
Rio de la Hacha - Early October	Caracas - Early April
Santa Marta - Late October	Puerto Cabello - Late April
Puerto Bello - Early November	Gibraltar - Early May

Cartagena - Early December
Campeche - Early January
Vera Cruz - Late January
Havana - Late February
Florida Channel - Late March

Maracaibo - Late May
Rio de la Hacha - Early June
Santa Marta - Late June
Cartagena - Early July
Panama - Late July
Puerto Bello - Early September

(1640)

Caracas - Early October
Maracaibo - Late October
Rio de la Hacha - Early November
Santa Marta - Late November
Puerto Bello - Early December
Cartagena - Early January
Campeche - Early February
Vera Cruz - Late February
Havana - Late March
Florida Channel - Late April

Cumana -Early April
Caracas - Late April
Gibraltar - Early May
Maracaibo - Late May
Rio de la Hacha - Early June
Santa Marta - Early July
Cartagena - Late July
Panama - Late August
Puerto Bello - Early October

(1660)

Caracas - Early September
Maracaibo - late September
Rio de la Hacha - Early October
Santa Marta - Late October
Puerto Bello - Early November
Cartagena - Early December
Campeche - Early January
Vera Cruz - Late January
Havana - Late February
Florida Channel - Late March

Cumana - Early March
Caracas - Late March
Gibraltar - Early April
Maracaibo - Late April
Rio de la Hacha - Early May
Santa Marta - Early June
Cartagena - Late June
Panama - Late July
Puerto Bello - Early September

(1680)

Caracas - Early October
Rio de la Hacha - Late October
Santa Marta - Early November
Puerto Bello - Late November
Cartagena - Late December
Campeche - Late January
Vera Cruz - Early February
Havana - Early March
Florida Channel - Late April

Cumana - Early April
Caracas - Late April
Maracaibo - Late May
Rio de la Hacha - Late June
Santa Marta - Early July
Cartagena - Late July
Panama - Late August
Puerto Bello - Early October

ФЕХТОВАНИЕ

Вы находитесь справа, Ваш оппонент - слева.

Нанесение ударов и их парирование:

Управление осуществляется на дополнительной клавиатуре цифровыми клавишами.

1 - Атака в ноги (сплеча, если с SHIFT)
2 - Парировать удар в ноги
3 - Парировать удар в ноги и отступить
4 - Атака в грудь (сплеча, если с SHIFT)
5 - Парировать удар в грудь
6 - парировать удар в грудь и отступить

7 - Атака в голову (сплеча, если с SHIFT)
8 - Парировать удар в голову
9 - Парировать удар в голову и отступить

CHOOSING YOUR WEAPON - ВЫБОР ОРУЖИЯ

Доступны три типа холодного оружия (как и для противника): рапира, абордажная сабля и длинный меч. Для всех типов оружия удар сплеча в два раза эффективнее, чем обычный. Естественно, его сложнее выполнить. Оружие, которым пользуется Ваш противник можно определить по цвету его рубашки.

Рапира - имеет самый длинный заостренный на конце клинок, но наносит при ударе наименьший вред.

Абордажная сабля - короткий изогнутый тесак с острейшим лезвием. Каждый удар в два раза мощнее, чем у рапиры.

Длинный меч - классическое оружие средней длины. Он короче рапиры, длиннее абордажной сабли. Его удар весомее, чем у рапиры, но слабее, чем у абордажной сабли.

ПРИНЦИПЫ ФЕХТОВАНИЯ

Как и все деятельные мужчины своего времени Вы - тренированный фехтовальщик. Поэкспериментируйте с нанесением атакующих и защитных ударов различными типами оружия, разработайте комбинации и связки и применяйте их на деле. На каждую комбинацию будет уходить от одной до двух секунд.

Если при нанесении удара вы видите красное пятно, значит удар попал в цель. Каждое ранение ослабляет Вашего противника и деморализует его команду.

Отступить из сражения просто - идите вправо, пока не уйдете за край экрана. При этом Вы потеряете то, из-за чего был весь сыр бор, да и репутация Ваша тоже пострадает. Но бывают случаи, когда нужно спасать голову, а не репутацию.

Паника и сдача на милость победителя (PANIC & SURRENDER) происходит, если Вы наносите удар оппоненту с моралью PANIC. Это также случается, когда лидер противника остался в момент удара в одиночестве. Новичкам рекомендуется останавливать свой выбор на абордажной сабле и наносить удары в голову, в тело и в ноги, полагаясь на большой вред от каждого проникающего удара.

ПРЕДВОДИТЕЛЬСТВО ВО ВРЕМЯ СХВАТКИ

Пока Вы деретесь с лидером, Ваша команда разбирается с его командой. Наносимые Вами удары изменяют мораль обороняющихся:

WILD!	- ДИКАЯ (наилучшая)
STRONG	- СИЛЬНАЯ
FIRM	- ТВЕРДАЯ
ANGRY	- ЗЛАЯ
SHAKEN	- ПОТРЯСЕННАЯ
PANIC	- ПАНИЧЕСКАЯ

От количества сражающихся и их морали зависит исход сражения. Кучка пиратов с дикой моралью вполне может захватить галеон с охваченной паникой громадной командой.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО КАРИБАМ

ИНФОРМАЦИЯ - может быть вызвана нажатием ENTER или кнопки мыши, а также выбором опции CHECK INFORMATION во время пребывания в городе.

Continue Travels - возвращает в игру

Party Status - показывает, что находится в распоряжении Вашей группы и настроение Вашей команды - HAPPY (счастлива), PLEASED (довольна), UNHAPPY (недовольна), ANGRY (злая).

Personal Status - показывает, какие у Вас отношения с разными нациями, а также личные детали - возраст, здоровье, богатство и репутацию. Если Ваше здоровье POOR (слабое) - готовьтесь к скорой отставке.

Ship's Log - Судовой журнал, содержит сведения о Вашей деятельности и путешествиях, обнаруженной Вами специальной информации.

Maps - карты, в начале игры их у Вас нет. В ходе игры Вам разными путями удасться их получить. На них отмечены места, где спрятаны сокровища или томятся в неволе Ваши родственники. Карты, как правило, неполны - на них есть белые пятна. Иногда они дополняют друг друга. Если Вы нашли место, отмеченное на карте - приведите на него свою команду и переходите к опции SEARCH (поиск).

Cities - содержит информацию о городах на Карибах. Поставьте указатель на название города и нажмите ENTER. Если в городе сменился губернатор, или он был атакован пиратами, то информация по данному городу становится недоступной. Вам придется либо посетить его опять, либо приобрести информацию у путешественника.

Take Sun Sight - определение широты с помощью астролябии. Управление астролябией - Вы можете передвигать ее вправо и влево, а также поднимать и опускать ее платформу. Ваша цель - передвигать астролябию таким образом, чтобы ее платформа едва касалась нижнего края солнечного диска. Для получения правильного значения широты Вам нужно проделать это в полдень (когда солнце достигнет своей наивысшей точки). Определение долготы возможно только на уровне ученика. Вам ее подскажет первый помощник. Более крутым капитанам приходится полагаться на свой верный глаз, оценивая скорость корабля и т.п.

Search - поиск в течение дня сокровищ или родичей.

Save Game - находясь в городе, Вы может запомнить текущую игру.

ДЕЙСТВИЯ В ГОРОДЕ

Visit the Governor - посетить дом губернатора. Может оказаться полезным занятием. Он может сообщить с кем его нация дружит и с кем воюет. Он может сделать вам специальные предложения и наградить Вас за предыдущие успехи. Если Вам повезет - Вы встретитесь с его дочерью. Губернатор не станет встречаться с Вами дважды за один заход в город.

Visit a Tavern - посетить таверну. Таверна - место, где Вы сможете набрать дополнительных рекрутов в свою команду, услышать новости, получить за определенную плату информацию от путешественников, встретить новых интересных людей. Вы можете зайти в таверну несколько раз.

Trade with a Merchant - торговля с торговцем. Последний может покупать и продавать пищу, европейскими товарами и текущими предметами экспорта - HIDES (шкуры), TOBBACO (табак), SUGAR (сахар) - в зависимости от исторического периода. Они также могут покупать и ремонтпровать пушки и корабли. Чтобы продать или купить товар поставьте указатель на соответствующую строку и действуйте клавишами стрелками: вправо - продавать, влево - покупать. В ходе торговли соответствующее количество золота переходит от продавца к покупателю или наоборот. Автоматически подстраивается пустое место в трюме Ваших кораблей. Вы можете также продать ненужные Вам корабли (если у Вас их несколько). При этом следите, чтобы количество оставшихся у Вас товаров и прочих вещей не превысило емкость оставшихся у Вас кораблей. Иначе - перед отплытием придется сбросить лишнее за борт.

Divide up the Plunder - раздел добычи. Как капитан Вы получите фиксированную долю от Вашей добычи. Делится все - золото, товары, корабли, пушки и т.д. Вы остаетесь с тем кораблем, на котором провели последнее сражение. На нем остается часть запасов и пушек. Ваша команда исчезает пропивать награбленное. После дооснащения Вашего корабля (на это уйдет несколько месяцев), Вам придется опять набирать новую команду.

Check Information - описано выше.

Leave Town - Ваша команда оставляет город. Она может сесть на корабль или уйти сушей - как Вам заблагорассудится.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО МОРЮ

Поднять паруса - когда Ваша команда садится на корабль, Вы можете направить его в любом из восьми возможных направлений.

Ходьба под парусами - Вы будете оставаться на курсе, если не будете трогать управляющие клавиши. Вы можете поворачивать вправо (STARBOARD) или влево (PORT).

Скорость - зависит от направления ветра. При встречном - Вы будете продвигаться наиболее медленно. У каждого типа корабля есть свое направление ветра, при котором он развивает максимальную скорость. Если в Вашем распоряжении целый флот, то он будет передвигаться со скоростью самого большого корабля.

Погода - по передвижению облаков можно судить о направлении ветра. Облака обозначают также фронты штормов, которые могут захватить Ваш корабль, если он попадется на их пути.

Рифы - на карте видно, где море разбивается о рифы на мелководье. Если Вы пройдете над ними, то один из Ваших кораблей может затонуть. Катера (PINNACE) и шлюпы (SLOOP) имеют очень мелкую посадку в воде. Это позволяет им беспрепятственно передвигаться над рифами.

Бросить якорь - якорь можно бросать только в мелких прибрежных водах. Корабль останавливается автоматически, а его команда сходит на берег или в город.

Минимальная команда - для управления кораблем нужно минимум 8 человек. Если людей не хватает - Вы потеряете корабль.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО СУШЕ

Высадившись на сушу, Вы можете вести Вашу команду в любом из восьми направлений. Скорость передвижения зависит от рельефа.

ПРИБЫТИЕ В ГОРОД

Sail into Harbor - Ваши корабли мирно поплывут к пристани. Если город защищен фортом, последний может открыть огонь, если нация враждебна (HOSTILE). Если нация настороженна (WARY), то как правило, форт огня не открывает (если у губернатора нет к Вам личных претензий).

March into Town - означает, что вся Ваша команда мирно входит в город по суше.

Attack Town - атаковать город. Если Вы атакуете его с суши, то Вам навстречу может выйти гарнизон (обычно это происходит в том случае, если гарнизон многочисленный и достаточно храбрый) и встретить Вас на подходе к городу. В другом случае - Вам сразу будет предложено скрестить шпагу с командиром форта.

Если Вы атакуете с моря - то Вашему флагману придется провести бомбардировку форта с моря. Ваша цель - подвести корабль к берегу у форта и высадить десант. После этого - Вам опять предстоит дуэль с командиром форта.

Sneak into Town - тайно пробраться в город. Вы прячете свои корабли и пробираетесь в город ночью с несколькими товарищами. Но, если Ваша репутация имеет высокий уровень - Вас скорее всего узнают и атакуют. Либо Вы пробьетесь, либо Вас схватят и посадят в тюрьму. В этом режиме Вы не можете как инкогнито набирать команду и торговать с торговцем.

Leave Town - выход из города для продолжения приключений.

ТАКТИКА МОРСКИХ СРАЖЕНИЙ

ВСТРЕЧИ НА МОРЕ

Sail Ho! - Ваш дозорный заметил парус на горизонте. Если Вы будуте продолжать плыть не меняя курса (CONTINUE VOYAGE), то избежите встречи. Если Вы решите исследовать парус (INVESTIGATE) - то автоматически будете замечены другим кораблем.

Ship in View - Вы видите весь корабль. Если Вы попытаетесь сейчас уйти прочь, то Вам могут помешать. Если Вы продолжаете исследовать, то подойдете к неизвестному кораблю еще ближе и сможете определить его принадлежность.

See Her Colors - определение флага. После того, как на втором корабле поднят флаг у Вас есть возможность мирно приблизиться и узнать последние новости или броситься в атаку. Если Вам встретился пират или охотник за пиратами, то он может атаковать Вас, не взирая на Ваше поведение.

Select Your Flagship - Выбор флагмана. Если дело идет к битве, а у Вас имеется больше одного корабля, то Вам будет предложено определить флагман. В приведенном примере - Вы располагаете четырьмя кораблями: торговцем, двумя шлюпами (один - поврежден) и катером. Любой из них может стать Вашим флагманом. Количество человек и пушек, которые могут принять участие в битве - величина теоретическая. Если Ваш флагман мал, то Вы будете ограничены его возможностями. Для обслуживания каждой пушки нужно 4 человека. Если Ваша команда невелика, то в Вашем распоряжении может оказаться меньше пушек, чем позволяет класс флагмана. Выбранный Вами флагман остается в этой роли до следующего сражения.

"We have 44 men and 10 cannon ready for battle. Winds are light. Which ship will you command?"
Merchantman
Sloop
Sloop (damgd)
Pinnace

К битве готово 44 человека и 10 пушек. Ветер слабый. Каким кораблем Вы будете командовать?
Торговец
Шлюп
Шлюп (поврежден)
Катер

СРАЖЕНИЕ НА МОРЕ

Когда встреча выливается в сражение - сцена меняется. Теперь она отображает дуэль между двумя кораблями. Цвет корпуса соответствует названию корабля, которое приведено ниже на экране.

Вы можете поворачивать влево или вправо, а также управлять парусами. Вы может либо поставить все паруса (SET FULL SAILS) либо перейти к боевому комплекту парусов (REDUCE TO BATTLE SAILS). Начинаете сражение Вы также с боевыми парусами. При бортовом выстреле Ваши канониры автоматически выберут борт, обращенный к противнику. Помните, что пушки установлены только по бортам корабля. Скорость перезарядки оружия зависит от морали Вашей команды.

Вражеский корабль перезаряжается в зависимости от качества команды, быстрее это делают военные корабли, пираты и охотники за ними. Если Вы осуществляете смену парусного вооружения, то перезарядка также затягивается. Эффект залпа зависит от количества пушек на Вашем флагмане и размера цели.

Чтобы выйти из сражения - плывите прочь от Вашего противника. Когда расстояние становится слишком большим сражение прекращается автоматически. Кроме того - Вас может спасти опустившаяся ночь. Если Вы сбежали, и корабль противника не поврежден, то Вы можете потерять один из кораблей Вашей эскадры.

АБОРДАЖ

Если Вы приблизитесь на Вашем корабле вплотную к противнику, то сражение превращается в абордажную схватку. Она происходит аналогично всем другим дуэлям.

ПРИЗЫ И ДОБЫЧА

Если Вы победили, то можете послать на захваченный корабль призовую команду. Он становится частью Вашей эскадры. Или - Вы можете снять с него груз, а потом потопить. После сражения Вам будет доложено о вооружении захваченного корабля и его грузоподьемности, а также о том, каким местом в трюмах Вы располагаете. Помните, что каждый приз требует команду в 8 человек. Кроме того, неисправные и медленно идущие большие корабли (галеоны) затормозят скорость Вашего продвижения.

Золото забирается с захваченного корабля автоматически. Переброска груза осуществляется так же, как и в магазине.

АМБИЦИОЗНЫЕ НАПАДЕНИЯ НА ГОРОДА

Если Вы приплыли в город и решили его атаковать, то Ваш флагман должен подобраться к берегу у форта. Если высадка произойдет вдалеке, то Ваши люди могут отказаться от продолжения атаки. В случае нормальной высадки - Вам предстоит дуэль с командиром форта. Количество людей принимающих участие в сражении с Вашей стороны ограничено возможностями Вашего флагмана.

Вы можете отказаться от сражения и уплыть от форта как в обычном морском сражении.

ТАКТИКА СРАЖЕНИЙ НА СУШЕ

Когда Вы подошли по суше к городу и решили атаковать его, защитники города формируют армию и встречают Вас на подходе к городу. Если мораль жителей низка - то Вы сразу врываетесь в город.

Ваши силы разделены на две или три группы. Вы можете отдавать приказания каждой группе в отдельности или приказывать сразу всем.

Отдача приказаний - выберите группу, которой нужно отдать приказ. Выбранная группа изменит свой цвет. Внизу появятся показатели ее силы и морали.

Ваши люди сражаются автоматически при схождении с противником. Вы не можете управлять их стрельбой. В рукопашной участвуют все, независимо от количества мушкетов. Стрельба из мушкетов происходит в том случае, если группа стоит на месте. Если врагов поблизости нет - то группа не стреляет.

Вам может противостоять конница - она обладает бонусом в рукопашной схватке, но медленнее передвигается в лесу и у нее нет мушкетов.

Видимость:

Люди в лесах и городах невидимы для противника. Вы увидите, что в этом случае неприятель пропадает с карты. Когда Вы заходите в лес или в город враги перестают Вас видеть. Это можно использовать: спрячьте одну группу в лесу и отвлеките врага другой. Первая беспрепятственно может атаковать город.

Влияние местности:

Леса, городские строения и болота замедляют передвижение войск. Леса и строения частично защищают от мушкетного огня. Защитники города могут воспользоваться лодками для преодоления водных преград.

Мораль:

Каждая группа имеет свою мораль. Если группа паникует, то бежит невзирая на приказы. Выведенные из сражения войска восстанавливают свою мораль.

Ваша цель - привести своих людей во вражеский форт. После этого - следует дуэль с его начальником.

Отступление:

Вы можете отступить, уведя за край карты все свои группы.

ВАША КАРЬЕРА

В начале - каждое путешествие начинается на обновленном корабле, на которром находится десятая часть от последней добычи и ядро лояльных моряков. Добрать команду можно в тавернах и, иногда, на захваченных кораблях.

Как капитану, Вам нужно четко отличать имущество всей команды, которое отображается в PARTY STATUS от Вашего личного имущества, оно отображается в PERSONAL STATUS. Общественная собственность оказывает сильное влияние на мораль команды. В конце похода каждый получает свою долю (в том числе и Вы, она присоединяется к Вашему личному богатству).

Мораль команды варьируется: **HAPPY** (счастлива), **PLEASED** (довольна), **UNHAPPY** (несчастлива), **ANGRY** (обозленная). При этом команду мало волнует количество захваченных товаров или кораблей, ее глаза прикованы к золоту. С течением времени им все сильнее хочется раздела, чтобы получить возможность потратить свою долю. Единственный способ поддержания морали - добыть еще золота. Очень трудно продержать команду довольной больше года.

Если команда несчастлива или обозлена, она начинает дезертировать в портах. Если они злятся слишком долго, то на корабле возникает бунт. Вам придется с оружием в руке отстаивать свое капитанство. Мораль легче поддерживать в маленькой команде - доля в добыче у каждого больше. Если Вы удачно продаете груз в портах - это тоже повышает мораль.

При разделе делится все поровну. У Вас остается только ваш флагман. Поэтому - есть смысл перед разделом продать абсолютно все.

Доля капитана следующая:

ученик	- 5 %
путешественник	- 10 %
искатель приключений	- 15 %
сорвиголова	- 20 %

Обратите внимание - размер Вашей доли не зависит от размера команды. Нечего зря людей переводить! Кроме этого - 10 % идет спонсорам. Если Вы отправитесь в следующее путешествие, то эти средства пойдут на организацию Вашей экспедиции. Размер доли рядового моряка влияет на репутацию капитана.

ВАШИ ЦЕЛИ

- Персональное богатство
- Землевладения
- Репутация (в том числе - удачная женитьба)
- Здоровье

Когда уходить в отставку? При ухудшении здоровья до **POOR** (слабое).

В среднем Ваша карьера будет ограничена 5-10 годами активной деятельности.

ЖИЗНЬ В КОЛОНИИ

Губернаторы

Города с населением от шестисот жителей управляются губернаторами. Губернаторы помнят все хорошее и все плохое, что было сделано Вами.

Вы можете снискать милость губернатора, если захватите пирата рядом с его городом и передадите его губернатору.

Губернаторы недовольны, когда Вы захватываете корабли, принадлежащие их нации возле их городов, а особенно - если Вы захватили и разграбили его город.

Враждебно настроенный губернатор может отдать приказ обстрелять Вашу эскадру при входе в порт. В общем случае, если нация враждебна к Вам, то ее порты будут открывать огонь. Если нация насторожена, то будут играть роль размер Ваших сил и отношение губернатора. Нация может быть дружественной, но губернатор все-равно может быть злопамятным. Поэтому - поступайте осмотрительно, особенно - поблизости от крупных не испанских портов.

Звания и титулы

Губернаторы часто привлекают лояльных граждан для оказания помощи. Они присваивают им воинские звания и титулы.

ENSIGN of Privateers, a junior officer or aide - Энсин, младший офицер или помощник
CAPTAIN of Privateers, commanding a ship - Капитан, командир корабля
MAJOR of a Colonial Militia, commanding a company - Майор колониальной милиции, командующий походом
COLONEL of a Colonial Militia, commanding a regiment - Полковник колониальной милиции, командующий полком
ADMIRAL of Privateers, commanding a fleet - Адмирал, командующий флотом

После воинских званий, губернатор может использовать свое влияние при дворе, и Вам будет присвоено дворянство:

BARON, a minor title, but a knighthood none the less - Барон, младший титул, но тем не менее
COUNT, a title of some prestige and power - Граф, титул предоставляющий определенный престиж и власть
MARQUIS, a title of significant prestige and power - маркиз, титул со значительным престижем и властью
DUKE, a title of great prestige and power - Герцог, титул с огромным престижем и властью

ЕВРОПЕЙСКАЯ ПОЛИТИКА

Если Вы атакуете корабли или города нации, то ее отношение меняется к худшему. То же происходит, если Вы нападаете на ее союзников.

Если нация предлагает амнистию, ее может предоставить любой губернатор.

ТАВЕРНА

При первом посещении таверны к Вам подойдут моряки в надежде присоединиться к Вашей команде. Вы можете здесь также купить информацию у путешественников, посетивших недавно другие города.

Если Вы кого-нибудь разыскиваете, то у них может оказаться интересующая Вас информация.

МЕСТНЫЕ ТОРГОВЦЫ

Обычно торговцы счастливы поторговать с пиратами. Торговцы в испанских городах - исключение. Им запрещено торговать с не испанцами. Иногда, впрочем, этот запрет нарушается.

ОСОБЕННОСТИ ЖИЗНИ В КОЛОНИЯХ

Атаки индейцев истребляют защитников города, но не отражаются на жителях и экономике.

Пиратские рейды выметают из города все золото и вредят экономике.

Малярия и прочие болезни уменьшают гарнизон и количество жителей. Также

ослабляют рост экономики.

Золотоносные шахты приводят к краткосрочному подъему в экономике и образуют кратковременные значительные запасы золота. Шахты вырабатываются быстро, добыча золота сходит на нет.

РЕЕСТР КОРАБЛЕЙ ДО 1690 ГОДА

Скорости приведены в лигах (около 2,5 миль) пройденных за время вахты (около четырех часов). Первое значение - скорость при легком ветре, второе - при сильном. Вес приводится в тоннах. Точка наилучшего курса - направление ветра, при котором корабль развивает наибольшую скорость.

Beam Reach
Broad Beam Reach
Close-Hauled Beam Reach
Broad Reach
Close-Hauled
Running Broad Reach
Close-Hauled into the Eye
Running Before the Wind
Into the eye of the Wind
Running Broad Reach
Close-Hauled into the Eye
Broad Reach
Close-Hauled
Broad Beam Reach
Close-Hauled Beam Reach
Beam Reach

SPANISH GALLEON - ИСПАНСКИЙ ГАЛЕОН

7-15 Leagues	Best Speed	Лучшая скорость
Broad Reach	Best Point of Sailing	Точка наилучшего курса
36 Guns	Maximum Number of Heavy Cannon	Максимальное число пушек
20-24 Guns	Typical Number of Heavy Cannon	Обычное вооружение
288 Men	Maximum Personnel	Максимальная команда
275 Men	Typical Crew and Passengers	Обычная команда
160 Tons	Cargo Space	Емкость трюма

SPANISH WAR GALLEON - ИСПАНСКИЙ ВОЕННЫЙ ГАЛЕОН

7-15 Leagues	Best Speed	Лучшая скорость
Broad Reach or Running Reach	Best Point of Sailing	Точка наилучшего курса
32 Guns	Maximum Number of Heavy Cannon	Максимальное число пушек
28-32 Guns	Typical Number of Heavy Cannon	Обычное вооружение
256 Men	Maximum Personnel	Максимальная команда
250 Men	Typical Crew and Passengers	Обычная команда
140 Tons	Cargo Space	Емкость трюма

FAST GALLEON - БЫСТРЫЙ ГАЛЕОН

9-12 Leagues	Best Speed	Лучшая скорость
Broad Reach or Running Reach	Best Point of Sailing	Точка наилучшего курса
28 Guns	Maximum Number of Heavy Cannon	Максимальное число пушек
24 Guns	Typical Number of Heavy Cannon	Обычное вооружение
224 Men	Maximum Personnel	Максимальная команда
215 Men	Typical Crew and Passengers	Обычная команда
120 Tons	Cargo Space	Емкость трюма

FRIGATE - ФРЕГАТ

9-12 Leagues	Best Speed	Лучшая скорость
Broad Reach or Running Reach	Best Point of Sailing	Точка наилучшего курса
28 Guns	Maximum Number of Heavy Cannon	Максимальное число пушек
26-28 Guns	Typical Number of Heavy Cannon	Обычное вооружение

224 Men................	Maximum Personnel	Максимальная команда
190 Men................	Typical Crew	Обычная команда
120 Tons...............	Cargo Space	Емкость трюма

MERCHANTMAN - ТОРГОВЕЦ

9-12 Leagues..........	Best Speed	Лучшая скорость
Broad Reach...........	Best Point of Sailing	Точка наилучшего курса
24 Guns...............	Maximum Number of Heavy Cannon	Максимальное число пушек
6-12 Guns.............	Typical Number of Heavy Cannon	Обычное вооружение
198 Men...............	Maximum Personnel	Максимальная команда
20-45 Men.............	Typical Crew and Passengers	Обычная команда
100 Tons..............	Cargo Space	Емкость трюма

CARGO FLUYT - ГРУЗОВОЙ КОРАБЛЬ

9-12 Leagues..........	Best Speed	Лучшая скорость
Running Reach.........	Best Point of Sailing	Точка наилучшего курса
20 Guns...............	Maximum Number of Heavy Cannon	Максимальное число пушек
4-12 Guns.............	Typical Number of Heavy Cannon	Обычное вооружение
160 Men...............	Maximum Personnel	Максимальная команда
12-24 Men.............	Typical Crew and Passengers	Обычная команда
80 Tons...............	Cargo Space	Емкость трюма

BARQUE - БАРК

9-12 Leagues..........	Best Speed	Лучшая скорость
Broad Beam Reach......	Best Point of Sailing	Точка наилучшего курса
16 Guns...............	Maximum Number of Heavy Cannon	Максимальное число пушек
4-6 Guns..............	Typical Number of Heavy Cannon	Обычное вооружение
128 Men...............	Maximum Personnel	Максимальная команда
12-36 Men.............	Typical Crew and Passengers	Обычная команда
60 Tons...............	Cargo Space	Емкость трюма

SLOOP - ШЛЮП

9-10 Leagues..........	Best Speed	Лучшая скорость
Broad Reach or........ Broad Beam Reach	Best Point of Sailing	Точка наилучшего курса
12 Guns...............	Maximum Number of Heavy Cannon	Максимальное число пушек
4-6 Guns..............	Typical Number of Heavy Cannon	Обычное вооружение
96 Men................	Maximum Personnel	Максимальная команда
8-12 Men..............	Typical Crew and Passengers	Обычная команда
40 Tons...............	Cargo Space	Емкость трюма

PINNACE - КАТЕР

9-10 Leagues..........	Best Speed	Лучшая скорость
Broad Beam Reach...... or a Beam Reach	Best Point of Sailing	Точка наилучшего курса
8 Guns................	Maximum Number of Heavy Cannon	Максимальное число пушек
2-4 Guns..............	Typical Number of Heavy Cannon	Обычное вооружение
64 Men................	Maximum Personnel	Максимальная команда
8-12 Men..............	Typical Crew and Passengers	Обычная команда
20 Tons...............	Cargo Space	Емкость трюма

УДАЧИ, ПИРАТЫ XX-го ВЕКА !!!

PUTUP

Эта игра по смыслу похожа на игру "DIGGER" но по оформлению в сто раз лучше, Вы в этой игре просто душка. Перед игрой Вы можете послушать приятную музыку. Перед Вами возникнет небольшой лабиринт. Ваша задача набрать как можно больше очков и остаться в живых. Набирать очки очень просто - нужно съедать все фрукты. Фрукты будут охраняться чудовищами (симпатичными "рогаликами"), с которыми лицом к лицу лучше не сталкиваться. Зато они безопасны сзади, и ими можно пользоваться как ступеньками, что Вам будет необходимо дальше. Чудовищ нужно перепрыгивать. Кроме чудовищ Вам угрожает время. Внизу экрана нарисована цепочка шариков, которые и отмеряют время. Когда они исчезнут, чудовища превратятся в фрукты, а через пару секунд появится пламя, которое будет преследовать Вас пока не уничтожит.

Для перехода на другой уровень нужно взять маленький красный шарик (когда Вы его возьмете, он появится в правом нижнем углу экрана) и засунуть в предназначенное для него оверстие, после этого появится квадрат с надписью "EXIT" - это переход на другой уровень. Вам нужно запрыгнуть в этот квадрат. Когда Вы заканчиваете уровень, а время еще есть, то все неиспользованное время переводится в очки. На уровнях встречаются

квадраты со знаком вопроса (они бывают замаскированы), открыв выход на другой уровень, наступите на него и Вы получите приз. Дополнительная жизнь дается каждые 20 тысяч очков или когда Вы съедаете сердечко. Постепенно уровни усложняются, и появляются новые чудовища.

Клавиши управления:

LEFT - влево;
RIGHT - вправо;
DOWN - вниз, положить шарик;
SPACE - прыжок;
F2 - "Да пошли Вы все" - восклицаете Вы и кончаете жизнь самоубийством.
ESC - выход в DOS.

Приятной Вам игры.

RAMPAGE

Игра для любителей до основания разрушить, а потом... Три огромных мутанта: динозавр, крокодил и горилла - взялись в щепки разнести Чикаго. Но Чикаго - город немаленький, даже, можно сказать, огромный, поэтому и игра будет долгой и захватывающей.

В этой игре нужно всего понемногу: ловкость рук, тактика ведения боя и совсем чуть-чуть мозгов. Играть одновременно могут три человека, но можно играть и одному, и вдвоем. Для этого нужно в опции клавиш управления выбрать опцию INACTIVE ("неактивный"). Тогда соответствующий монстр, чья физиономия появится над опцией выбора клавиатуры, не будет принимать участие в жестокой схватке с чикагской полицией и армией. За каждого уничтоженного солдата даются призовые 25 очков. Вообще, за уничтожение чего угодно, где угодно даются различные призовые очки.

Дам несколько полезных советов.

Не спешите крушить дома, лишь бы быстрее разрушить. Следите и за обстановкой вокруг Вас. Чем меньше Вы будете обращать внимание на солдат, танки, вертолеты, тем ожесточеннее они будут атаковать Вас. Пытайтесь уворачиваться от их пуль и снарядов, т.к. при попадании в Вас Ваша жизнь катастрофически уменьшается. Счетчик жизни отображается для каждого игрока в виде белой полоски, которая постепенно окрашивается в черный цвет.

В тот момент, когда Вы разрушите здание и фундамент начнет крошиться, нужно, оттолкнувшись от дома, побыстрее спрыгнуть на землю, иначе Вы больно ударитесь и Вас обсыпет осколками разрушающегося дома.

Танк, который будет появляться на дальних уровнях, нужно уничтожать в первую очередь, т.к. его снаряды очень пагубно действуют на Ваше здоровье.

Иногда по сюжету Вам может прийти помощь человек, пробегающий около домов; он подложит часовую мину под фундамент. К этому дому можно даже не притрагиваться. После взрыва мины здание развалится, как карточный домик.

И еще один полезный совет. Чтобы совершить разрушающее действие (удар рукой), нужно вначале нажать клавишу "FIRE", а затем направление удара (куда бить). Например, "FIRE"+"LEFT" - удар будет нанесен влево и т.д. Прыжок совершается аналогично: "JUMP"+ направление.

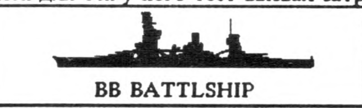
Вертолеты, приближающиеся для атаки на Вас, лучше уничтожать еще до того, как они станут пикировать.

Вот и все. Удачи в захватывающих сражениях!

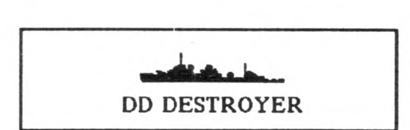
SILENT SERVICE 2

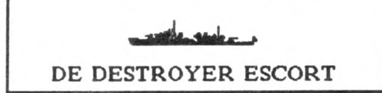
SILENT SERVICE 2 - это имитатор подводной лодки. Вы в роли капитана подводной лодки времен 2-ой мировой войны ведете боевые действия против японских военно-морских сил. После загрузки игры выберите тип управления игрой и тип музыкального расширения в соответствии с возможностями Вашего компьютера. Затем Вам необходимо пройти идентификационный тест. По изображению корабля необходимо с помощью курсорных клавиш и клавиши ENTER выбрать правильное название корабля. Если Вы неправильно определили тип корабля, то Вас отправят на тренировку. Ниже приведены названия и изображения кораблей для тех у кого тест вызвал затруднения.


CV AIRCRAFT CARRIER


BB BATTLSHIP

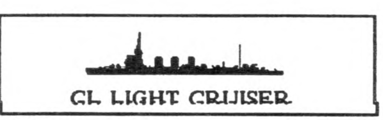

DDAA DESTROYER


DD DESTROYER


DE DESTROYER ESCORT

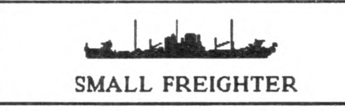

FACTORY SHIP

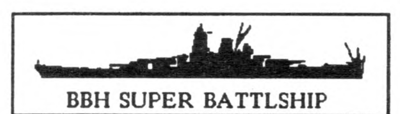

LARGE FREIGHTER

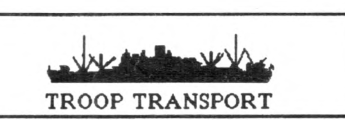

CL LIGHT CRUISER


OIL TANKER


PC PATROL CARFT


SMALL FREIGHTER


BBH SUPER BATTLSHIP


TROOP TRANSPORT

При правильном определении на экране появляется следующее меню:
- TRAINING (тренировка);
- A SINGLE BATTLE (поединок);
- A SINGLE WAR PATROL (одиночное патрулирование);
- A WAR CAREER (быстрое сражение);
- RESUME A SAVED GAME (сохранение и загрузка сохраненой игры);
- SEE THE HALL OF FAME (список имен);
- EXIT TO DOS (выход в DOS).

Выбрав из меню один из видов боевых действий Вам предоставляется выбрать уровень сложности игры:

INTRODUCTORY (простой);
NORMAL;
ADVANCED;
ULTIMATE (сложный);

Затем Вам предоставляется возможность ввести имя командира подводной лодки. Потом введите дату боевых действий (дата может быть от 7 декабря 1941 года по 30 июня 1945 года).

После определения времени ведения боевых действий Вы можете выбрать тип подводной лодки. На экране при этом отображается слева - тип подводной лодки, а справа параметры выбранной подводной лодки.

Параметры:

KTS SURFACED - скорость в надводном положении;
KTS SUBMERGEN - скорость в подводном положении;
TEST DEPTH - максимальная глубина погружения;
BOW TUBES - количество передних торпедных аппаратов;
STERN TUBES - количество задних торпедных аппаратов;
INEH GUN - пушка.

Затем Вам необходимо будет выбрать вид и тип торпед.

Выбор базы - с помощью курсорных клавиш выбрать местонахождение базы. Название базы отображается в левом верхнем углу экрана.

Выбор зоны - с помощью курсорных клавиш выберите зону боевых действий (очерчивается черным прямоугольником).

После этого Вам ставится боевая задача и Вы с помощью курсорных клавиш начинаете курсировать по выбранной зоне. На карте Ваша подводная лодка отображается в виде белой точки в белом прямоугольнике. Вверху экрана отображается дата, время и количество оставшегося горючего. При встрече с кораблями противника на экран выдается запрос "будете ли вести бой с обнаруженной целью?". Ответьте "YES" или "NO". Если Вы выбрали YES на монитор выводится основной экран управления подводной лодкой (клавиша F1).

<u>F1 - основной экран.</u>

На основном экране отображено:

DEPTH - глубина погружения;
SPEED - скорость в узлах;
HDG - курс в градусах;
BEARING - пеленг в градусах;
LOADED BOW - количество загруженных торпед в передние торпедные аппараты;
LOADED STERN - количество загруженных торпед в задние торпедные аппараты;
TARGET RANGE - расстояние до цели;
TARGET SPEED - скорость цели в узлах;
TARGET COURSE - курс цели в градусах;
B1... S1... - B1... и S1... Запас хода торпед, где:
B - торпеды выпущенные из передних торпедных аппаратов;

S - торпеды выпущенные из задних торпедных аппаратов;

... - номер торпедного аппарата.

TDS - фиксация перископа на ближайшей цели включается клавишей "?".

Клавиши управления:

1-4 - скорость (малая, средняя и т.д.);

5 - остановка двигателей;

6 - движение назад;

8 - уход на перископную глубину (55 футов);

9 - опустить, поднять перископ.

Курсорные клавиши используются для перемещений подводной лодки (всплытие, погружение и т.д.)

B - просмотр параметров и изображения кораблей противника:

клавиши "UP", "DOWN" - выбор типа корабля;

клавиши "RIGHT" "LEFT" - вращение изображения корабля;

Z - увеличение масштаба карты;

X - уменьшение масштаба карты;

V - изображение карты на весь экран;

ALT-P - пауза;

ALT-R - завершение миссии;

ALT-Q - выход в DOS;

ALT-A - включение/выключение анимации (показ мультипликационных заставок например: пуск торпеды);

ALT-B - экран черный (при входе начальника);

ALT-S - сохранить игру;

ALT-V - уровень звука (4 уровня звука);

ENTER или CTRL-M - пуск торпеды (по направлению перископа, если перископ направлен в тыл - старт задних торпед);

ALT-F1 - координаты;

ALT-F2 - зона обнаружения кораблем Вашей лодки.

<u>F2 - вид из рубки.</u>

<u>F3 - перископ.</u>

Этот режим работает если подводная лодка находится на глубине не ниже перископной (55 футов).

Клавишей "Z" и "X" можно изменять масштаб изображения в перископе или "<", ">" - поворот перископа на 1 градус влево, вправо. SHIFT-"<" или SHIFT-">" - поворот перископа влево, вправо на 10 градусов.

Если Вы находитесь на поверхности то можно вести огонь из пушки (клавиша SPACE). При захвате цели шкала в перископе становится желтой. Пушка стреляет только по захваченным целям и только в зоне дальности стрельбы. Вращение перископа управляет и вращением пушки.

<u>F4 - пушка.</u>

На прицеле справа отображается кратность увеличения, вверху - угол наводки. Угол наводки управляется клавишами "+" и "-" на основной клавиатуре (от +9 градусов до -9 градусов). С этого экрана можно также пускать торпеды (клавиша SPACE).

<u>F5 - приборы машинного отделения и состояние торпедных аппаратов.</u>

TEMP - температура двигателей;

DUK KNOTS - мощъность двигателя;

DEPTH - глубина;

BATTERY - заядка батарей.

Кроме этих индикаторов на экране изображены следующие индикаторы:

- часы;
- указатель скорости движения;

1-4 - указывает на то какая скорость включена;

STOP - остановка

BACK - движение назад

- указатель направления движения;

- индикатор состояния торпедных аппаратов и количества оставшихся торпед на лодке (зеленый цвет - заряжен торпедный аппарат, красный - пустой).

F6 - состояние узлов и конструкция Вашей подводной лодки.

DMG - повреждения в процентах.

F7 - параметры и вооружение Вашей подводной лодки.

После окончания сражения на экран выдается таблица, в которой указано количество потопленных кораблей противника их тоннаж и количество очков за каждый потопленный корабль.

SPACE QUEST 1
THE SARIEN ENCOUNTER

Многим, наверное, знакомы необычайные приключения в играх из серии King's Quest. И вот новые приключения ждут вас. На этот раз в космосе. В настоящее время уже вышло пять серий Spase Quest:

1. "Встреча с Сариенсами".
2. "Месть Вохаула".
3. "Пираты Пистулоны".
4. "Роджер Вилко и путешествия во времени".

В далеких световых годах от Солнечной системы люди галактики Ирнон боролись за свое существование. Солнце Ирнона медленно умирало. На планете становилось все холоднее и холоднее. Пропадала пища. Выжить становилось все труднее и труднее. И тогда ученые планеты Ксенон разработали план для превращения одной из безжизненных планет в новое солнце.

Усилия были сконцентрированы вокруг создания устройства, называемого звездным генератором. Звездный генератор способен превратить бесполезную планету в пылающий шар. Экспедиция, находящаяся на борту космического корабля АРКАДА, успешно закончила установку и проверку звездного генератора и сейчас возвращается на Ксенон с устройством, с помощью которого можно полностью управлять звездным генератором.

Вас зовут Роджер Вилко. Вы состоите членом экипажа Аркады в должности уборщика. Да-да, уборщика! Причем и не очень хорошего. Во время работы Вы часто мечтаете, представляя себя спасителем галактик или звездным шерифом и при этом забываете о своей основной работе. Когда мы вступаем в эту историю, Вы закончили одно из Ваших знаменитых приключений по спасению галактики от черных сил (в мечтах). А теперь нужно опять идти работать. Выходя из подсобного помещения, Вы вдруг услышали сигнал тревоги, и бортовой компьютер сообщил, что Аркада взята на абордаж неизвестными лицами: возможно это пираты. На этом голос внезапно оборвался.

Теперь начинается сама игра.

Задача данной игры - уничтожить звездный генератор, который попал в руки космических пиратов. С помощью звездного генератора пираты хотят завладеть всей вселенной. Управление осуществляется с помощью стрелок перемещения курсора, а также применяя английские слова и фразы для обозначения действия.

Кроме того: F1 - подсказка, F2 - включить/выключить звук, F3 - вызов последней введенной строки для редактирования, F5 - сохранение текущей позиции игры на диске (нажимайте почаще!), F7 - вызов ранее сохраненной игры, F9 - начать игру сначала, TAB - просмотр предметов, которые несете с собой, ESC - пауза, CTRL+J - подключение джойстика, QUIT - выход из игры.

Ниже приведены все сообщения, которые понадобятся Вам в ходе игры:

TAKE KEYCARD	ASTRAL BODY	TAKE CARTRIDGE
LOOK SCREEN	PRESS OPEN	PRESS LAUNCH
TAKE SUIT	TAKE GADGET	PRESS AIRLOCK
PRESS PLATFORM	GO SHIP	CLOSE DOOR
BUCKLE BELT	PRESS POWER	PULL LEVER
PRESS AUTONAV	UNBUCKLE BELT	TAKE KIT
LEAVE SHIP	TEKE GLASS	PUSH ROCK
TAKE ROCK	PUT ROCK IN HOLE	USE GLASS
TURN ON GADGET	OPEN KIT	THROW CAN
TAKE PART	DROP PART	INSERT CARTRIDGE IN SLOT
TAKE CARTRIDGE	GO SKIMMER	TURN KEY
DRINK BEER	BYE SHIP	GO SHIP
BUI DROID	GO SHIP	PRESS LOAD
PUT ON JETPACK	LEAVE SHIP	TUPN HANDLE
OPEN TRUNK	GO TRUNK	OPEN TRUNK
OPEN DOOR	GO UNIT	LOOK CONSOLE
THROW GRENADE	PRESS BUTTON	PUT CARD IN SLOT
GIVE CARD	YES	PRESS RUGHT BUTTON
LOOK POCKET	TAKE GRENADE	PRESS LEFT BUTTON
LEAVE SKIMMER	TAKE BEER	SEARCH MAN

Если Вам не удалось пройти эту игру, прочитайте описание,которое приведено ниже. С его помощью Вы можете пройти эту игру от начала и до конца. И так начало игры...

Что же делать? Надо обойти корабль, вдруг найдем кого-нибудь из членов экипажа. Но что это!!! Все куда-то исчезли, кругом лежат убитые члены команды, а дверь, ведущая к спасательным капсулам закрыта. Тогда Вы начали осматривать карманы убитых товарищей и у одного из них Вы обнаружили и взяли кодовую карту (TAKE KEYCARD), с помощью которой можно открыть дверь к спасательным капсулам.

Далее Вы пошли в архив, чтобы найти какую-нибудь информацию. Но здесь столько всего! Сотни полок, на которых находятся тысячи инструкций и чертежей в специальных пеналах (картриджах). Какой из них выбрать?

Вдруг дверь открылась и в нее вошел, сильно хромая, человек. Он был ранен. Вы узнали в нем одного из ученых Аркады. Ученый сделал несколько шагов и упал на пол. У него на спине была огромная дырка, прожженная бластером. Ученый приподнял голову и сказал, что Аркада подверглась нападению и звездный генератор в опасности, а Вам лучше сматываться, если дорога жизнь. Затем он посмотрел на стенку, полную картриджей с данными, и сказал только два слова "ASTRAL BODY", потом голова его упала и он умер.

Вы подошли к панели управления и посмотрели на экран (LOOK SCREEN), где увидели надпись:

- Добро пожаловать в архив данных Аркады. Выберите картридж и введите его название. Нажмите ENTER для выхода. Каталог названий доступен только сотрудникам, допущенным к высшей категории секретности!!!

Вы набрали на клавиатуре кодовое слово (ASTRAL BODY) и увидели, как поехала специальная тележка с роботом, которая довольно быстро из всего архива нашла нужный Вам картридж. Когда тележка подъехала к Вам, Вы взяли картридж (TAKE CARTRIDGE), и пошли в рубку управления.

Войдя туда, Вы подошли к пульту и посмотрели на экран (LOOK SCREEN).

На экране появилось сообщение:

ВНИМАНИЕ!

МЕХАНИЗМ САМОУНИЧТОЖЕНИЯ ВКЛЮЧЕН! СРОЧНО ЭВАКУИРУЙТЕСЬ!

Вы с ужасом увидели, что уже отсчитывается время до взрыва корабля. Если не

успеть,то можно взлететь на воздух вместе с пиратами. Тогда Вы побежали в машинный отсек. Подойдя к пульту управления Вы увидели две кнопки (слава богу, что не сто двадцать две): открыть шлюз и закрыть шлюз. Быстро нажав кнопку с надписью "ОТКРЫТЬ ШЛЮЗ" (PRESS OPEN), Вы побежали дальше направо к двери. Подойдя к устройству открывания двери Вы увидели щель для кодовых карточек и засунули в нее кодовую карточку, найденную Вами (PUT CARD IN SLOT). Карточка зашла внутрь, раздался щелчок, карточка выехала обратно и Вы забрали ее с собой.

Дверь открылась и Вы быстро туда зашли. Это шлюзовая камера. Подойдя к стене с двумя кнопками, нажимаете левую (PRESS LEFT BUTTON), а затем правую кнопку (PRESS RIGHT BUTTON). Открылись двери и в одной из них появился скафандр, а в другой - переводное устройство. Подойдите к скафандру и оденьте его (TAKE SUIT).

Одев скафандр, подходите к левой двери и берите переводное устройство (TAKE GADGET). Оно очень необходимо для разговора с инопланетянами. Затем подходите к пульту управления, на котором было около сотни кнопок. Какую же нажать?! Но, приглядевшись, Вы заметили, что все кнопки оказались подписаны.

Вы выбрали ту из них, которая открывает шлюз (PRESS AIRLOCK) и нажали ее. Открылась дверь, в которую Вы и вошли (можно себе представить, что произойдет, если не надеть скафандр - вакуум разорвет Вас на части, можете попробовать!).

Подойдите к пульту управления, на котором имеется кнопка "ПЛАТФОРМА" и нажмите ее (PRESS PLATFORM). Появится платформа, на которой находится спасательная капсула. Забраться в нее можно через люк, расположенный слева. Подойдя к люку, Вы заходите в капсулу (GO SHIP).

Итак, Вы внутри капсулы. Перед Вами пульт управления, но Вы не помните как работает компьютер. На панели три кнопки: "ВКЛ", "АВТОНАВЕДЕНИЕ" и кнопка с надписью "НЕ ТРОГАТЬ!". Но прежде надо закрыть за собой дверь (CLOSE DOOR), пристегнуть ремни (BUCKLE BELT) и включить компьютер (PRESS POWER). Теперь мы улетаем (PULL LEVER).

Капсула вылетела в далекий космос. Поздравляю! Вы спаслись от смерти. Вы рады, но радость продлилась недолго. Что же делать? Вы не умеете управлять капсулой и теперь будете летать в космосе, пока не умрете от голода. Лучше бы остаться на корабле. Но тут раздался страшный взрыв и Вы поняли, что от корабля уже ничего не осталось. Надо собраться с мыслями и подумать, что можно сделать. Ведь безвыходных ситуаций не бывает!

Вдруг Вы вспомнили, что на панели была кнопка "АВТОНАВЕДЕНИЕ", которая должна включить устройство самонаведения, находящее в космосе ближайшую планету и направляющее корабль прямо к ней. Нажимаем кнопку и включаем систему автонаведения (PRESS AUTONAV). Можете попробовать нажать кнопку "НЕ ТРОГАТЬ!".

В зависимости от ситуации Вы можете оказаться в самых интересных местах (например в игре KING QUEST), но результат всегда (к сожалению) один - Вы не выполнили свою миссию и не спасли вселенную.

Монитор замигал и Вы увидели информацию на компьютере. Планета КЕРОНА: диаметр орбиты, температура воздуха на поверхности планеты и много-много других сообщений о ней. Ничего не поделаешь, придется на нее садиться.

После жесткой посадки, Вы с удивлением заметили, что повреждено лобовое стекло и приборы не работают, но Вы, кажется, целы и невредимы и готовы выйти из корабля, тем более, что дверь при приземлении сломалась и открылась. Итак, можно выходить, но сначала необходимо отстегнуть ремни (UNBUCKLE BELT). Вы посмотрели под ноги и увидели, что откуда-то вывалился комплект первой помощи для потерпевших бедствие. Вы его взяли (TAKE KIT) и открыли (LOOK KIT). В нем оказался нож, которым пользуются в армии планеты Ксенон и сумка с комплектом для выживания в экстремальных условиях (с едой и дистиллированной водой).

Выходим из корабля (LEAVE SHIP) и, подойдя к разбитому лобовому стеклу,

откалываем кусочек стекла (TAKE GLASS). Вдруг пригодится. Теперь идем направо. Поднявшись на скалу (осторожнее, не свалитесь с нее!), Вы увидели естественное образование, напоминавшее мост. Посмотрев на него, Вы увидели, что он не очень прочный и вряд ли выдержит более трех проходов туда и обратно.

Неожиданно Вы увидели большого металлического черного паука, упавшего с неба. При прикосновении к поверхности он вытянул ноги и стал искать Вас. Вы вспомнили, что когда-то читали статью в космическом журнале про этого паука-робота. Он был разработан для поиска и уничтожения органических форм жизни. При соприкосновении с ним происходит сильный взрыв и вся органика погибает.

Спрятавшись возле камня, лежащего на краю (в этом месте необходимо сохраниться на диске, т.к. точно кинуть камень с первой попытки очень трудно), Вы дождались, пока паук прополз снизу под мостом и скинули на него камень (PUSH ROCK). Теперь, когда опасность позади, Вы идете дальше вверх по скале и доходите до двух торчащих вверх пиков, напоминающих ворота.

Встав между ними, Вы неожиданно проваливаетесь на лифте куда-то вниз и оказываетесь в подземной пещере. Рядом с собой Вы увидели небольшой кусок скалы странной формы и взяли его (TAKE ROCK).

Идем дальше. Перед Вами решетка в полу, через которую видны страшные щупальца какого-то чудовища. Эти щупальца тянутся прямо к Вам. Кажется прохода нет, но, присмотревшись получше, Вы замечаете узкую полоску вдоль стены, до которой чудовище не может дотянуться. Там Вы и проходите.

Пройдя дальше, Вы увидели гейзер, из которого вырывался пар. Дальше дороги нет. Что делать? И вдруг Вы заметили, что отверстие у гейзера прямо подходило под камень, который Вы несли с собой. По всей видимости, надо его туда засунуть. Так Вы и сделали (PUT ROCK IN HOLE). Камень заткнул отверстие гейзера, от давления пара задняя стена открылась и Вы прошли туда. Дальше Вы увидели извилистую пещеру с водой (и не вздумайте попробовать ее-она ядовита).

Идите дальше, петляя между сводами, и в конце сворачивайте налево. Вы попали в пещеру, где путь прегражден сканирующим лазерным лучом. Прохода нет. Как же пройти дальше? Но вдруг Вы вспомнили, что зачем-то взяли с собой осколок стекла. Попробуем его применить. Вы отражаете осколком стекла луч, направляете его на лазерное устройство (USE GLASS). Вспышка, взрыв - дорога свободна и можно идти дальше.

Вы идете вверх и видите, как с потолка капают капли какой-то жидкости, но, присмотревшись, Вы увидели в полу под этими каплями разъеденные трещины. Это наверняка кислота! Чудом пройдя меж смертоносных капель кислоты, Вы увидели черную пещеру и подумали, что в ней могут встретиться местные разумные существа. Кстати, для этих целей у Вас имеется с собой переводчик! Но как он работает? Осмотрев его, Вы увидели на одной из сторон лампочку, которая не горела. Наверное, надо ее включить, тогда переводчик будет работать! Так Вы и сделали (TURN ON GADGET). Лампочка замигала.

Войдя в темную пещеру, Вы вдруг почувствовали, что не можете двигаться и говорить. Неизвестная сила сковала Вас. Огромное голографическое изображение появилось перед Вами и неожиданно заговорило.

Оно сказало:

- Вы нашли путь, чтобы пробраться в мой бункер и я наблюдал за Вами. Я видел также, что Вы остались без средств передвижения. Очевидно, что Вам это средство очень нужно! Мы готовы Вам помочь в этом, но с одним условием (мы хотим посмотреть - стоите ли Вы этого). На поверхности живет животное, называемое ОРАТ. Оно убивает наших животных, кусается и вообще сильно мешает нам жить. Уничтожте его и принесите доказательство Вашей победы. Только после этого мы убедимся в том, что с Вами можно сотрудничать. Счастливо!

Неизвестная сила выбросила Вас на поверхность и Вы пошли искать Ората, чтобы

победить его (а что же еще остается делать?). Вы шли и заглядывали на все попадавшиеся на дороге пещеры. Заглянув в одну из них, Вы с ужасом увидели в ней Ората.

Орат оказался огромным красным монстром с горящими глазами. Что же делать? Как его убить? Вы стали вспоминать, что Вы имеете. Перебрав все возможные варианты, Вы остановились на воде. Да-да, обычной дистиллированной воде. Может она поможет, ведь планета-то пустынная.

Вы достали флягу и плеснули в Ората водой (THROW CAN). Он раздулся и лопнул, и от него осталась только косточка, которую Вы взяли с собой (TAKE PART). Затем идите назад к пещере, где Вы видели голограмму.

Когда Вы появились в пешере, опять огромная голограмма появилась перед Вами и Вы услышали:

- Итак, Вы вернулись! Предъявите доказательство Вашей победы! Вы бросили коскочку (DROP PART) и услышали грохот. Это медленно открывалась дверь под голографическим изображением. Послышались голоса, которые позвали Вас туда.

Вы попали в машинный зал, сверху спустился робот, который сказал Вам:

- Не пугайтесь, мы не причиним Вам вреда. Мы мирная расса, но мы очень осторожны и поэтому живем под землей. Никто не должен знать о нашем существовании, поэтому мы скрываемся. Итак, добро пожаловать на КЕРОНУ! Вы находитесь в здании генератора на нашей энергетической станции. Вся энергия здесь производится с помощью пара... Однако, я думаю, это Вам не интересно. Мы обещали дать Вам средство передвижения. Вот оно.

Выехало какое-то приспособление.

- Это скиммер, - добавил робот. - Он летит в полуметре от поверхности земли на воздушной подушке. Это необходимо, так как на планете существуют животные, называемые ГРЕЛЛЫ. Они живут под песком. Если Вы пойдете по поверхности пешком, то Вы станете пищей для них. Скиммер запрограммирован, чтобы доставить Вас на другую сторону Кероны. Вы можете продолжить Ваше путешествие оттуда. Извиняюсь, но это все, что мы можем для Вас сделать. Надеюсь, что путешествие будет для Вас безопасным. Скиммер очень прост в управлении, когда будете готовы - просто садитесь в него. Счастливого пути!

С этими словами он удалился, но Вы решили подождать с предложением, так как увидели аппарат с отверстием, размер которого очень напоминал размер картриджа, который у Вас был с корабля. Вы вложили картридж в щель (INSERT CARTRIDGE IN SLOT). Экран загорелся и появилась надпись:

- Всем кто будет это читать. Мое имя - доктор СЛЕШ ВОХАУЛ. Я ученый с проекта звездного генератора из звездной лаборатории АРКАДЫ. Мы успешно закончили разработку и тестирование звездного генератора. В течении этого времени я пришел к выводу, что за нами следят. Я боюсь, что это жители планеты САРИЕНС. Ведь они могут научиться пользоваться звездным генератором и будут применять это в военных целях. Если мои опасения подтвердятся, то звездный генератор и люди нашей и других галактик в серьезной опасности.

Звездный генератор - уникальное устройство и, использованный по назначению, он поможет возрождению жизни, а использованный во зло, может уничтожить миллионы жизней и поработить всех, кто восстанет против Сариенсов. Кодированное сообщение в этом картридже - это все планы, чертежи и спецификации для создания звездного генератора. Если что-нибудь случится с проектом звездного генератора, ученые должны будут создать дубликат звездного генератора с помощью этой информации. Пожалуйста, спасите чертежи даже ценой Вашей жизни и верните их на КСЕНОН как можно быстрее.

Важное сообщение: звездный генератор имеет систему самоуничтожения. Включить эту систему можно только введя код: 6858. Таймер поставлен на 5 минут. Опасайтесь! Любой, кто находится в радиусе 5 км от звездного генератора, будет в опасности. Будьте

осторожны. Всего хорошего!

Сообщение закончилось и экран погас. Не забудьте забрать картридж обратно (TAKE CARTRIDGE). Теперь подойдите к скиммеру и сядье в него (GO SKIMMER). На панели Вы увидели только ключ запуска и повернули его (TURN KEY).

Реактивные турбины заработали и скиммер въехал в трубу, откуда его вынесло на поверхность планеты через потайной выход. Далее, управляя скиммером, Вы должны пронестись над поверхностью планеты, не ударяясь о камни. Пять ударов выводят скиммер из строя и Вы можете погибнуть.

Если все прошло благополучно, то Вы прибываете в город УЛИНС ФЛАТС. Довольно безопасное местечко! Дальше Вы продвигаться не можете, потому что электрические батареи на скиммере разрядились. Потребуется длительное время для того, чтобы перезарядить их. Но Вы не можете здесь этого сделать.

Вы велезаете из скиммера (LEAVE SKIMMER) и оглядываетесь. Перед Вами большое красивое здание с надписью "БАР". Вдруг Вы заметили, что из бара вышел человек, который обратился к Вам:

- Это песчанный скиммер марки ФАЛТОН? Я как раз такой ищу! Могу Вам предложить за него 30 буказоидов.

Вы подумали, что этого мало и отказались. Он сказал Вам, что может быть купит его в другой раз и ушел. Пока Вы озирались по сторонам, человек подошел к Вам опять и сказал:

- Хорошо! Это мое последнее решение. Вы мне понравились и мне очень нужен этот скиммер. Вот мое решение и он будет последним: я Вам даю 3О буказоидов и вдобавок реактивный пояс, с помощью которого можно летать. Годиться даже для полетов в космосе. Он совсем новый, т.к. я только один раз его использовал. Работает прекрасно даже при нулевой гравитации. Вам он очень понравится. Согласны?

Вы подумали, что это уже лучше и согласились (YES). Человек на прощание сказал Вам:

- Рад нашей сделке. Надеюсь, Вам понравится в нашем городе. До свидания!

Он расплатился с Вами и улетел, а Вы пошли в бар и подошли к стойке. К Вам подошел бармен и предложил пива. Вы решили его взять (TAKE BEER). Выпив пиво (DRINK BEER), Вы обнаружили, что оно Вам очень понравилось. Вы решили взять еще кружечку (TAKE BEER) и выпили ее (DRINK BEER). Нет, оно Вам определенно понравилось! Вы заказываете (TAKE BEER) и выпиваете (DRINK BEER) еще кружку. После третьей кружки Вы почувствовали приятное блаженство, расслабились и откинулись в кресле. От нечего делать Вы стали прислушиваться к обрывкам разговоров за соседними столиками.

- Я вел корабль по сектору НН, - горячо рассказывал один из инопланетян,

- Неожиданно увидел подозрительное пятно на сканере... Нет! Я летел перед ними! Вы понимаете... Сперва передо мной находился ДЕЛЬТОУР. Прямо передо мной! Мой хобот дрожал от волнения, а все мои серда бились очень быстро... Я отсчитывал миллисекунды... Я не мог сообразить, как вывести мой корабль оттуда. И тогда я потянул за рукоятку... Я увидел, как взорвался планетоид, превращаясь в мяч огня. Никогда не видел ничего подобного... Я потянул ручку газа и стал оттуда быстрее сматываться.

Послушав их разговор и ничего толком не поняв, Вы решили немного поразвлечься и пошли к игральному автомату, который стоял неподалеку. С его помощью можно накопить немного денег, либо (если выпадут три черепа с костями), Вас ожидает смерть. Придется рискнуть, иначе на чем же можно улететь с этой планеты.

ПОДСКАЗКА: Чтобы набрать необходимую сумму, надо, в случае удачи, сразу же сохраниться на диске (F5), в противном случае - восстановиться (F7).

Нажимая на клавишу F1, F4, F6 и F8 в зависимости от величины ставки, Вы должны набрать как можно больше денег. После того, как Вы наберете 25О буказоидов, появится сообщение:

ИЗВИНИТЕ, НО ДАЛЬШЕ ИГРА НЕВОЗМОЖНА!
БОЛЬШЕ БУКАЗОИДОВ НЕТ!
ПРИХОДИТЕ ЧЕРЕЗ ДВЕ ДЕКАДЫ!

Теперь можно что-нибудь купить. Вы вышли из бара и пошли налево, где увидели расширенную распродажу подержанных космических кораблей. Подойдя к одному из космических кораблей, Вы увидели продавца, который подбежал к Вам и стал предлагать товар:

- Привет! У меня здесь имеется несколько маленьких, отличных, правда немного подержанных космических кораблей. Подходите и выбирайте любой из них. Я вижу, Вы человек с изысканным вкусом.

Он указал на один из кораблей и добавил:

- Вот этот, например, вполне уникальный небольшой кораблик, его использовала маленькая пожилая леди с планеты ГЛАНСАДРОМ. Надо полетать на нем, чтобы убедиться в его превосходных качествах. И стоит он всего 99 буказоидов. Правда у этого корабля перепутано управление и если его купить (BUY SHIP), то вместо взлета он зароется в землю и продавец скажет:

- Ох, извините! Наверное что-то испортилось. В тот день, когда мы его покупали, у нас прошел маленький метеоритный дождик. Да, вероятно из-за этого. Но деньги, к сожалению, я Вам вернуть уже не могу (такова политика нашей фирмы), т.к. они уже ушли из моих рук. Однако, я могу дать Вам скидку в 77 буказоидов, если Вы будете покупать какой-нибудь корабль. Подойдите вот к этому кораблю - это то, что Вам надо, уверяю Вас!

Он указал на еще один корабль и сказал:

- Или вот этот корабль. Вы не смотрите на его вид. Это отличный корабль. Он реликтовый, т.е., я хотел сказать, классический. Только подумайте, Вы будете единственным обладателем такого корабля в этом квадрате. Я Вам гарантирую!

Этот малый сможет облететь планету меньше чем за час. А посмотрите на эти красивые полосы на его обшивке... Его Вы можете купить всего за 185 буказоидов. Если обнаружите какую-нибудь неисправность, возвращайтесь, и мы все починим бесплатно!

Но если купить этот корабль (BUY SHIP), то, я думаю, Вы уже никогда больше не сможете вернуться починить его. Впрочем, можете попробовать. Это довольно забавно, правда не забудьте перед этим сохраниться на диске.

Итак, Вы не покупаете эти корабли, а идете дальше и видите прекрасный, почти новый корабль. Тут же подошел продавец:

- О, я вижу Вы действительно разбираетесь в кораблях. Этот корабль - верх совершенства! Управление подобно сказке. Очень хорош для круизов в астероидных полях. Он укомплектован всем, что может только понадобиться в путешествии. Вы его можете приобрести всего за 214 буказоидов.

Корабль Вам безусловно понравился и Вы его купили (BUY SHIP). Когда покупка была совершена и Вы осмотрели корабль, то обнаружили, что корабль полностью автоматизирован, поэтому для его управления очень необходим робот, иначе он не полетит.

Вот изверг! Не мог сразу сказать! Впрочем, робота можно купить в соседнем магазине. Хорошо, что у Вас имеются еще буказоиды! И Вы пошли в магазин роботов, где тут же к Вам подошел продавец и стал с готовностью предлагать свой товар:

- Добро пожаловать в наш магазин! Есть в продаже прекрасные роботы. Мы имеем полную линию роботов для совершенно любых целей... Ну, почти для любых целей. Все роботы хороши, но я вижу, что Вы интересуетесь роботами для управления космическим кораблем. Пройдите за мной. Вы пошли за ним. Подойдя к первому роботу, он сказал:

- Эта модель идеальна для управления полетными системами. Он будет идеальным пилотом любому новому космическому кораблю. Это одна из наших последних опытных моделей. Я прошу за него всего 45 буказоидов или 36 купонов.

Вы решили купить белого робота (BUY DROID). Другие роботы либо неисправны, либо очень дороги - можете это проверить, купив их, но не забудьте, что запас буказоидов ограничен! Расплатившись с продавцом, Вы настроили робота на себя, и теперь он будет всюду следовать за Вами.

Вы вышли из магазина и пошли к кораблю. Подойдя к лестнице, Вы залезли в корабль (GO SHIP). Робот остался снаружи на специальной платформе возле корабля. Вы залезли в корабль и увидели только одну кнопку - ЗАГРУЗКА и нажали ее (PRESS LOAD). Платформа с роботом втянулась в корабль.

Оказавшись внутри корабля, робот спросил:

- В какой сектор мне вести корабль?

Вы вспомнили разговор в баре и сказали:

- Сектор НН (НН).

Робот ответил:

- Сектор НН найден, корабль готов к взлету по курсу - сектор НН. Старт!

Корабль взлетел, и вдруг внизу показался человек, который закричал Вам:

- Эй! Минуточку! А куда Вы отправились на МОЕМ корабле!!!

Но Ваш корабль уже летел в далеком космосе. Вы наконец успешно преодолели трудности планеты КЕРОНА с этими бесконечными пустынями, скоростными роботами, сумашедшими навязчивыми продавцами. Да! Песок в Ваших ботинках навсегда будет служить воспоминанием об этой забытой богом планете. Вы должны чувствовать гордость, но судьба предоставила еще одно приключение.

Робот-пилот сообщил Вам:

- Сэр! Мы влетаем в пояс астероидов!

Вы влетаете в пояс астероидов и, с замиранием сердца, наблюдаете, как робот успешно обходит астероиды. Спустя некоторое время робот вдруг сообщил Вам:

- Мы установили визуальный контакт с кораблем Сариенсов. Корабль называется ДЕЛЬТОУР. Вы можете принять за факт, что мы в опасности вблизи этого корабля. Если они нас заметят, то нам конец! Надеюсь, Вы не потратили денег на гарантию при моей покупке? Я буду медленно приближать наш корабль и остановлюсь на безопасном расстоянии.

Вы медленно приблизились к кораблю Дельтоур и остановились. Робот никак не соглашался подлететь ближе к кораблю. Но как же нам попасть на корабль? И тут Вы вспомнили про реактивный пояс, с помощью которого можно попробовать добраться до корабля. Вы одели пояс (PUT ON JETPACK). Маленькая контрольная пряжка защелкнулась на спине Вашего скафандра и Вы вышли из корабля (LEAVE SHIP). До того, как Вы покинули Ваш корабль, Вы отдали приказ роботу установить курс на КСЕНОН и рассказать о случившимся.

Итак, Вы снова в космосе и снова можете полагаться только на себя. Управляя реактивным поясом, Вы подлетели к кораблю в том месте, где у него располагается шлюз. В центре шлюза имеется ручка, которую надо повернуть (TURN HANDLE). Вы услышали щелчок и дверь шлюза открылась. Вы попали на корабль Сариенсов и шлюз за Вами закрылся. Вы попытались его открыть, но безрезультатно. Назад дороги нет! Кажется Вы в западне. Перед Вами была еще одна дверь, ведущая в корабль, но она тоже не открывалась. И вдруг дверь открылась сама и, странного вида робот, оттолкнул Вас в сторону:

- Биб-биб! Посторонись! Дай проехать!

Пока робот проходил к шлюзу, Вы незаметно прошмыгнули на корабль. Вы очутились в небольшой комнате. Оглядевшись, Вы увидели слева в ней сундук и решили в нем спрятаться. Для этого Вы открыли крышку (OPEN TRUNK) и залезли в сундук (GO TRUNK).

Вы оказались в темноте. Через некоторое время послышались голоса, Вы почувствовали, что сундук подняли и куда-то понесли. Затем сундук опустился на пол и

звук голосов затих где-то вдали. Вы открыли крышку (OPEN TRUNK), вылезли из сундука и оказались в небольшой комнате со стиральной машиной.

Внезапно Вы услышали голоса и решили спрятаться в стиральной машине. Открыв люк (OPEN DOOR), Вы залезли внутрь (GO UNIT) и сразу же увидели, как кто-то вошел, подошел к стиральной машине и включил ее. После бешенной тряски машина наконец остановилась, и Вы увидели, что в комнате уже никого нет, но вылезать было опасно. Вы заметили рядом форму офицера этого корабля. Вы переоделись и оставили свою одежду в стиральной машине. Теперь можно вылезать (OPEN DOOR). Вы обыскали карманы униформы (LOOK POCKET) и в одном из них нашли личную карточку. На ней было имя - БУДСТОН ФРИМ (Вы бы очень удивились, узнав, что это самое распространенное имя у Сариенсов). Теперь Вы можете ходить по кораблю, не привлекая к себе внимания. Вы вышли в дверь и пошли направо в комнату с двумя лифтами. Оказалось, что правый лифт не работает и Вы пошли в левый лифт. Гуляя по кораблю, Вы нашли звездный генератор, который надежно охранялся.

Надо ликвидировать охрану. Но как? Вы стали бродить по кораблю, пока не наткнулись на оружейный склад, где на стойке увидели гранату. Возле стоял робот, который заведовал оружием. Когда Вы подошли к стойке, он сказал:

- Добро пожаловать на оружейный склад. Я Вам помогу подобрать необходимое вооружение. Дайте мнѐ свою личную карточку. Вы дали ему карточку (GIVE CARD). Робот ушел проверять карточку по компьютерной системе, а Вы в это время взяли гранату, лежащую на стойке (TAKE GRENADE). Делайте это очень быстро, если робот заметит пропажу - Вам не сдобровать!

Робот вернулся и сказал:

- Ваш ранг позволяет Вам носить только пульсирующий лазер, получите его. Но не стреляйте в корабле. Это опасно!

Теперь у Вас есть пульсирующий лазер, которым можно стрелять, используя клавишу F6. Вы вышли из оружейного склада и увидели, что прямо под Вами находится звездный генератор с охранником. Вы бросили гранату (THROW GRENADE), которая оказалась газовой. Газ распространился по помещению и охранник упал. Вы пошли к звездному генератору, но по дороге очень сильно споткнулись, шлем соскочил с Вашей головы и провалился в шахту лифта. Теперь Вы без шлема, а это - по крайней мере, подозрительно! А Вы знаете, что Сариенсы сначала стреляют, а потом задают вопросы. Но что делать? Надо идти выполнять задание. Помните, что роботы-охранники могут Вас теперь убить. Также опасны и солдаты, охраняющие важные объекты. Постарайтесь сделать выстрел раньше них (это Вам может удаться не сразу, поэтому не забывайте про клавиши F5 и F7).

Вы подошли к звездному генератору и увидели, что он находится за защитным полем и подойти к панели управления Вы не можете. Тогда Вы подошли к охраннику и обыскали его (SEARCH MAN). В карманах обнаружилось дистанционное управление. Вы его взяли и рассмотрели повнимательнее. Обнаружилось всего одна кнопка - Вы ее нажали (PRESS BUTTON). Защитное поле над генератором отключилось. Вы подошли к звездному генератору и осмотрели панель (LOOK CONSOLE). Вы увидели ряд кнопок, которые, как Вы догадались, служили для набора кода. Но какой код? Ах да! Вы вспоминаете, что в картридже, который Вы читали на планете КЕРОНА был номер кода для самоуничтожения звездного генератора. С помощью этих кнопок набираете код 6858 для самоуничтожения, а после - клавишу ENTER.

Теперь надо сматываться. В Вашем распоряжении только 5 минут. Быстро возвращайтесь на площадку, где два лифта. Правый лифт теперь заработал и Вы зашли туда. Вы попадаете на стартовую площадку, где находится спасательная капсула. Быстро залезайте в нее (GO SHIP). Осмотрев контрольную панель, Вы обнаружили всего одну кнопку - ВЗЛЕТ. Вы ее нажали (PRESS LAUNCH) и улетели из корабля. В это время сработала система самоуничтожения звездного генератора и корабль Сариенсов разлетелся на кусочки.

Вы спасли жизнь миллионам Ваших соотечественников, не считая миллионы жизней в других системах.

Поздравляю! Вы очистили вселенную от злых Сариенсов и спасли народ от неминуемой гибели. Вы доставили картридж с чертежами и технологией изготовления звездного генератора ученым Ксенона. Теперь Вы всепланетный герой.

Почти вся планета собралась на торжественную церемонию в Вашу честь. Вас наградили золотой шваброй и правитель Ксенона произнес речь:

- Спасибо тебе Роджер Вилко за то, что очистил нашу вселенную от всякого мусора! УРА!

Итак, Вы герой! Но не теряйте от славы голову. Вы ведь всего-лишь уборщик!

SPACE QUEST 2
VOHAUL'S REVENGE (Месть Вохаула)

Как Вы помните, в нашей последней главе Вы уничтожили корабль Сариенсов, которые хотели завладеть вселенной с помощью звездного генератора, используя его как оружие уничтожения. Вы стали героем, который спас миллионы жизней и вернул технологию изготовления звездного генератора в надежные руки. Жизнь была прекрасна!

Но герои приходят и уходят, а люди скоро все забывают. Ваша слава медленно погасла а Вы оставались все тем же уборщиком. Назначение Вас начальником над уборщиками утешило Вас, особенно потому, что Вы только член уборочной бригады орбитальной станции номер 4. Работа была просто адская - до седьмого пота, в тяжелом костюме, при нулевой гравитации (т.е. в невесомости), в космических дебрях галактики. Жизнь снова засосала обычной однообразной работой.

Начальное место действия - орбитальная станция "КСЕНОН" номер 4. Это одна из многих станций на орбите Ксенона - Вашей родной планеты. Это перевалочный пункт для транспортных кораблей и кораблей-путешественников по системе ИРНОН.

Итак, мы продолжаем необычайные приключения Роджера Вилко в космосе. В этой серии он встречается с грозным предводителем космических пиратов - ВОХАУЛОМ, который готовит новые преступления. Вохаул сильно рассержен тем, что ему помешали осуществить свой коварный замысел со звездным генератором. У него теперь другие преступные планы вдобавок он жаждет мести. Ваша задача в этой игре снова спасти вселенную, предотвратить преступления и избавиться от главаря космических пиратов Вохаула. Для этого Вам нужно выжить любой ценой, поэтому записывайтесь почаще на диск.

Управление по прежнему: клавиши управления курсором и английские слова и фразы, вводимые с клавиатуры.

Кроме того: F1 - подсказка, F2 - включить/выключить звук, F3 - вызов последней введенной строки для редактирования, F4 - перечень предметов, которые Вы несете с собой, F5 - сохранение текущей позиции игры на диске (нажимайте почаще!), F7 - вызов ранее сохраненной игры, F9 - начать игру сначала, TAB - просмотр предметов, которые Вы несете с собой, ESC - пауза, CTRL-J - подключение джойстика, ALT-Z - выход из игры. Кроме этого можно регулировать скорость передвижения (от медленной до сверхбыстрой - для любителей).

Ниже приведены все фразы, которые Вам надо ввести в ходе игры:

CHANGE SUIT	OPEN LOCKER	TAKE CUBE
TAKE SUPPORTER	PRESS BUTTON	TAKE CARD
PUT FORM IN SLOT	TAKE WHISTLE	UNTIE CREATURE
TAKE SPORE	PICK BERRIES	RUB BERRIES ON BODY
TAKE DEEP BREATH	TAKE GEM	TAKE DEEP BREATH
CLIMB TREE	TELL MAN	THROW SPORE
TAKE KEY	OPEN DOOR	TAKE ROPE

HOLD GEM
PUT GEM IN MOUTH
PUT CARD IN SLOT
SET DIAL VAC
SET DIAL HAC
TAKE CUTTER
FASTEN PLUNGER
PUT BASKET
TYPE ENLANGE
PUT ON MASK
GO CHAMBER
TIE ROPE ON LOG
TAKE LIGHTER
TAKE OVERALLS
SWING ROPE
LOOK AROUND
TAKE GEM
USE WHISTLE
GO SHIP
PRESS ASCENT
PUSH THROTTLE
TAKE PAPER
LET GO
LIGHT PAPER
LOOK SCREEN
GO SHIP
TAKE PLUNGER
CLIMB ROPE
GO VENT
OPEN LOCK
PRESS ONE
SAY WORD
THROW CUBE IN MONSTER
PRESS POWER
PULL THROTTLE
PRESS TREE
PRESS FIVE
PUT PAPER IN BASKET
USE CUTTER
OPEN BOX
OPEN CHAMBER
PRESS FOUR
TAKE BASKET
PRESS BUTTON
CLIMB TREE
TAKE MASK

Ну, а если Вы не смогли разобраться как дойти до конца игры и спасти вселенную то прочитайте эту инструкцию, которая поможет Вам в этой нелегкой задаче.

Когда мы начинаем эту игру, то находим Вас ассом-уборщиком. Во время очередной уборки поверхности корабля от космической пыли у Вас внезапно запищали наручные часы. От неожиданности Вы выронили метлу, которая сразу же улетела в открытый космос.

- Это уже третья метла за последнюю неделю, - подумали Вы. - Бос "убьет" меня, если узнает про это. Поскольку метлы нет, делать в космосе больше нечего и Вы возвращаетесь в корабль. Вы идете в шлюзовую камеру и, пройдя дезинфекцию, переодеваетесь (CHA SUIT). Затем, порывшись у себя в карманах, Вы обнаружили почтовый бланк, вырванный из журнала. Бланк был предназначен для получения свистка, с помощью которого можно было вызвать ужасного зверя с планеты ЛАБИОН. Там же находится современный карманный переводчик. Подойдя к своему шкафчику и открыв его (OPEN LOCKER), Вы взяли от туда кубик Рубика (TAKE CUBE). С помощью этой головоломки можно неплохо коротать время. Также Вы взяли с собой пояс, облегчающий переноску тяжестей (TAKE SUPPORTER). Теперь можно выйти из шлюза. В помещении корабля Вы натолкнулись на своего начальника, который, увидев Вас сказал:

- Ты как раз вовремя, Роджер Вилко, я только о тебе подумал. В последнее время на тебя поступают жалобы, что ты не достаточно тщательно убираешься. В чем дело? Ладно, об этом после, а сейчас нужно срочно почистить только что прибывший космический корабль. Бегом в ангар на уборку. И предупреждаю тебя, если хоть одно замечание - ты уволен!

Подойдя к офицеру по транспортировке, он дал ему инструкцию послать Вас прямиком в ангар к космическим кораблям и не возвращать, пока Вы не закончите свою работу. Делать нечего надо идти наверх в капсулу транспортировки.

Итак, Вы очутились в ангаре. Перед Вами небольшой космический корабль, который стоит на дозаправке. Вы вошли в корабль в поисках того, что нуждалось в чистке. Вы удивились, что корабль оказался не пустым. Там оказалось двое крепких парней, которые сразу же направились к Вам. Вы вскрикнули:

- Эй! Что за ...(дальше Ваше любимое ругательство).

Но Ваши протесты не помогли. Вас скрутили и пшикнули в лицо какой-то гадостью. Сознание покинуло Вас. Прошло время... И постепенно сознание стало приходить к Вам. Все тело болело. К своему удивлению, Вы обнаружили, что Ваши руки связаны за спиной. Когда Ваши глаза вновь обрели способность видеть, то Вы увидели перед собой странное бесформенное существо. Масса плоти, к которой подходили различные шланги, в то же время являлась человеком. Трубки и шланги от него тянулись по направлению к

машинам, которые поддерживали в нем жизнь. Неожиданно он стал говорить:

- Привет! Хорошо отдохнул? Нам пришлось повозиться, чтобы разбудить тебя! - Он тяжело вздохнул. - Добро пожаловать в мою скромную крепость, Роджер Вилко. Меня зовут Слудж ВОХАУЛ. Мне принадлежала идея создания звездного генератора как самого мощного и совершенного оружия. Но эти сопливые ученые Ксенона решили его использовать для спасения жизней, а не для уничтожения. Что за глупость... В общем, ты сорвал мою операцию. Я собирался использовать звездный генератор, чтобы заставить Ксенон заплатить за то, что они сделали мне. Но ты каким-то образом сумел все изменить. Я удивлен, что это произошло. Видно я что-то плохо рассчитал. Однако это не имеет значения... Ты виноват и поэтому очень сильно пожалеешь о том, что произошло! Моему новому плану ты уже не сможешь помешать. Я разработал такой ужасный дьявольский план и так тщательно все рассчитал, что теперь никто не сможет меня остановить. Посмотри на мое последнее изобретение. Он указал на человека, стоящего справа от него:

- Я намерен заразить твою планету тысячами киборгов-продавцов, специально созданных и генетически разработанных для этого задания. По крайней мере я отомщу этим ученым, которые посмеялись надо мною. А тебя я сначала хотел просто убить! Но, по своей доброте, я изменил свой план. Ха-ха-ха!

Он засмеялся. Его желеобразное тело все затряслось, трубки заболтались в воздухе, показались его внутренности. Зрелище было ужасным.

- Прости меня, я иногда впадаю в детство. Я решил позволить себе небольшое удовольствие лично понаблюдать за твоими страданиями. Я отправлю тебя на ЛАБИОН, где ты проведешь много мучительных часов в моей лаборатории пыток в качестве подопытного кролика. А теперь пока. Мне надо управлять кораблем, но мы еще увидимся.

Вас отвели на корабль, который улетел с астероида и, спустя некоторое время, Вы приземлились на посадочной платформе, откуда Вас пересадили в скуттер для отправки в лабораторию. Скуттер отошел от поверхности платформы и полетел над лесом. Спустя некоторое время двигатель скуттера зачихал и заглох. Вы повисли над лесом. Один из охранников сказал:

- Ой! Что такое? Мне кажется, у нас кончилось горючее! Черт возьми! Это ты виноват.

Второй охранник ему ответил:

- Нет, это ты должен был заправить скуттер! Это твои обязанности. Вот погоди, доберется до тебя хозяин - у тебя будут большие неприятности!

- Эй ты, слизняк! Не говори со мной в таком тоне! В последний раз заправлял я теперь твоя очередь...

Спор между гвардейцами был прерван падением. Несмотря на значительную высоту, Вы остались в целости и невредимости и, вдобавок, на свободе, поскольку охранники при падении разбились. Вы подошли к разбитому скуттеру и увидели, что у него работает аварийный маяк, который передает координаты на базу. Его надо выключить, иначе патруль быстро прилетит выяснять в чем дело. Так Вы и сделали (PRESS BUTTON). Затем, подойдя к одному из охранников, Вы обыскали его и обнаружили личную кодовую карточку. Взяв ее (TAKE CARD) Вы пошли в лес, т.к. дальше здесь оставаться было опасно. Слева Вы заметили почтовый ящик и решили отправить квитанцию для получения свистка (наверняка он пригодится). Подойдя к почтовому ящику, Вы положили квитанцию в отверстие (PUT FORM IN SLOT). Раздалось гудение, почтовый ящик заработал и, через некоторое время, на поддон выпал свисток. Вы забираете его (TAKE WHISTLE) и идете направо. Внезапно впереди Вы услышали крик помощи и, когда пошли на звук, увидели маленькое существо, попавшее в ловушку. Оно висело кверху ногами и вид у него был очень испуганный. Вы решили его освободить и отвязали веревки (UNTIE CREATURE). Освободившись, существо быстро убежало в маленькое отверстие в кустах, куда Вы пролезть не смогли. Побродив по лесу, Вы увидели споры ядовитых грибов (под

почтовым ящиком). Вы решили на всякий случай взять их (TAKE SPORE). Соблюдайте большую осторожность, т.к. они очень ядовиты! Пройдя дальше за почтовый ящик Вы увидели, что существо пробежало через поляну и сорвало какие-то ягоды с куста. Вы решили сделать тоже самое, но увидели, что путь закрыт страшным чудовищем, которое распространило вокруг себя огромные щупальца и спит. Но если на них наступить - просыпается и тут же Вас съедает. Если не верите, можете проверить, но жаль будет вселенную, которую Вы не сможете освободить.

Приглядевшись, Вы заметили, что между щупальцами есть небольшие безопасные участки где можно пройти. Так Вы и сделали. Здесь желательно записываться на диск после каждого удачно пройденного участка. Вы собираете ягоды (PICK BERRIES), которые имеют сильный неприятный запах, и осторожно возвращаетесь обратно, т.к. дальше прохода нет.

Затем Вы прошли к болоту и увидели, как существо намазалось ягодами и пошло прямо через болото. Вы тоже решили намазаться ягодами (RUB BERRIES ON BODY) и смело пошли за ним. Пройдя несколько метров, Вы вдруг почувствовали, как кто-то неожиданно схватил Вас за ногу, но так же неожиданно отпустил и Вы услышали, как он отчаянно плюется. Возможно у Вас стал плохой вкус после того, как Вы намазались ягодами. Внезапно Вы почувствовали что дно под ногами резко уходит вниз. Так как Вы хороший плавец, то решили исследовать дно. Набрав побольше воздуха (TAKE DEEP BREATH), Вы глубоко нырнули. Вода оказалась очень чистой, видно было хорошо и Вы стали исследовать подводный мир. Под водой оказалась пещера. Вы выбрались из воды и стали бродить, осматривая окрестности. В дальнем углу Вы обнаружили сияющий драгоценный камень, от которого исходил необычайный по красоте свет. Вы взяли его (TAKE GEM) и, набрав побольше воздуха в легкие (TAKE DEEP BREATH), нырнули и поплыли назад (направо). Выйдя из воды, Вы пошли вправо. Но что это? Дальше дорога закрыта. Впереди обрыв. Что делать? Оглядевшись, Вы заметили неподалеку дерево и решили забраться на него, чтобы осмотреть окрестности (CLIMB TREE). Но внезапно дерево под Вами затрещало и - о ужас! - рухнуло. От страха Вы закрыли глаза, приготовившись к самому худшему, но обломок дерева упал между стенками обрыва, образовав небольшой мост по которому Вы лихо проползли. Ну прямо как Batman!

Опасность позади и Вы пошли дальше. Но новая опасность подстерегала Вас на этой планете - Вы тут же угодили в ловушку. Повисев вверх ногами довольно продолжительное время у Вас закружилась голова, появился салют в глазах и Вы потеряли сознание.

Постепенно Ваша голова прояснилась и Вы увидели, как кто-то большой сидит на камне перед костром, а Вы сами сидите в клетке за его спиной. Клетка закрыта на тяжелый замок. Вы угодили в дикое племя местных охотников, которые расставляют повсюду сети, ловят и едят всех, кто попадет в них. Вы попытались позвать охотника (TELL MAN), но он Вас проигнорировал и обернулся только тогда, когда Вы повторно обратились к нему (TELL MAN). Он встал и подошел к Вам. Его лицо было очень страшным. Кажется, он хочет Вас съесть. Что делать? Решение пришло внезапно - Вы бросили в него ядовитой спорой (THROW SPORE). Спора взорвалась, окутав туземца ядовитым газом. Он упал параллизованный. Теперь надо быстрее сматываться, пока он не очнулся. Вы протянулись через решетку и взяли у него ключ (TAKE KEY). Затем подошли к замку и через решетку открыли его (OPEN LOCK). Сняв замок, открываем дверь (OPEN DOOR) и выходим из клетки. Неподалеку Вы заметили лежащую на камне веревку и взяли ее (TAKE ROPE). Теперь быстрее от этого страшного места

На открытом месте Вы огляделись и увидели, что неподалеку от Вас находится платформа где приземляются космические корабли. Чтобы смыться с этой планеты, Вам надо попасть туда. Испугавшись, что Вас могут заметить на этом открытом месте, Вы скорее убежали в лес (налево). Перед нами знакомый обрыв. Куда идти? Обратно - нет смысла, поэтому Вы решили спуститься вниз и посмотреть, что там. Влезаем на дерево

(CLIMB TREE) и привязываем к нему веревку (TIE ROPE ON LOG). Теперь можно спускаться (CLIMB ROPE). Спустившись по веревке вниз, Вы заметили огромное чудовище, которое с большим аппетитом смотрело на Вас. Внизу пропасть, справа - чудовище, и только слева Вы заметили безопасный участок. Осторожно раскачиваемся на веревке (SWING ROPE). Веревка раскачивается все сильнее и сильнее. Вот чудовище уже совсем рядом и пытается схватить Вас.

Вам надо раскачиваться до тех пор, пока Вы не сможете перепрыгнуть в безопасное место, но в то же время и чтобы чудовище не схватило Вас. Прыгать надо после того, как чудовище протянется к Вам лапой третий раз. Прыгаем (нажатием на клавишу F6) и оказываемся перед входом в пещеру. Входим туда. Ничего не видно! Ах да, у Вас есть светящийся алмаз! Достаем его (HOLD GEM) и держим перед собой, освещая путь. Как только Вы достали алмаз, он осветил все вокруг и Вы услышали топот чьих-то ног. Вероятно свет кого-то спугнул. Идем вперед. Внезапно под Вашими ногами провалилась почва и Вы оказались в темноте. Вы какое то время падали, затем выкатились через нишу и оказались на небольшой поляне. Алмаз который Вы несли, выпал у Вас из рук. Не забудьте его взять (TAKE GEM).

На поверхности Вы увидели двух маленьких существ, очень похожих на человечка, которого Вы спасли в начале игры. Они припрыгали к Вам и что-то начали бормотать, а потом убежали. Переводчик, который был у Вас в кармане, перевел:

- Следуй за нами, "Длинный Боб".

Вы пошли за ними и оказались перед большим каменным навесом, под которым находился камень. На нем стоял человечек. Когда Вы подошли ближе, он стал говорить:

- Добро пожаловать в наш каньон. Здесь расположен вход в наш город. От имени нашего народа я должен поблагодарить Вас за спасение от охотника нашего товарища. Вы можете находиться у нас в гостях столько, сколько пожелаете. Когда Вы захотите уйти, скажите только слово и мои помошники покажут Вам единственный путь, который подходит под Ваш рост. Когда Вы уйдете, Вы должны будете сохранить в тайне наше местопребывание. До свидания и счастливого пути.

Какое слово Вы должны сказать в ответ, Вы не знали и поэтому просто сказали:

- Слово (SAY WORD).

Человечки отодвинули камень и Вы спустились в темноту. Так как руки у Вас были заняты, Вы взяли алмаз в рот (PUT GEM IN MOUTH) и стали спускаться по лестнице дальше. Потолки были очень низкие и Вам приходилось ползать по подземелью на четвереньках. Неожиданно Вы услышали нечеловеческий крик, переходящий в стон. Вы не поняли откуда шел звук, но стало страшно. Через некоторое время показался свет и Вы оказались в большой пещере с красивым подземным озером и прекрасными водопадами. Вы вошли в воду и пошли по ней. Пройдя немного, Вы увидели развилку и свернули на право. Внезапно Вы попали в сильное течение и Вас стало засасывать в водоворот. Вы набрали побольше воздуха и через некоторое время вода выбросила Вас наружу.

Обойдя окрестности, Вы с удивлением обнаружили, что оказались в тупике. Платформа находилась рядом, но попасть туда Вы не могли. Что делать? Ах да! У Вас с собой есть свисток. Может он поможет? Достаем свисток и дуем в него (USE WHISTLE). Раздался странный звук и Вы услышали, как трещат и рушатся камни и кто-то сквозь них пробирается к Вам. И вот показалось ужасное чудовище планеты ЛАБИОН. Оно, казалось, излучало опасность и носилось по берегу подобно смерчу. Вы спрятались от него в воду, так как оказалось, что это самое безопасное место. Что делать дальше? Перебрав все предметы, которые были у Вас, Вы остановились на кубике Рубика. С криком:

- Пошел от сюда! - Вы кинули кубик в чудовище (THROW CUBE IN MONSTER).

Чудовище схватило кубик и очень им заинтересовалось. Видимо оно очень любило головоломки. Пока оно крутило кубик, Вы быстро пробежали в образовавшуюся щель и оказались перед большой платформой, на которую Вас вначале привезли. На первом этаже

платформы Вы увидели охранника, который мотодично патрулировал этаж. Прячась за кустами Вы бежите сначала за левую ногу платформы, затем за правую. Не попадайтесь на глаза охраннику, иначе он Вас убьет. Правая колонна представляет собой лифт, дверь которого открывается с помощью кодовой карточки, которую Вы взяли у охранника. Вложив карточку в щель (PUT CARD IN SLOT), Вы увидели, что дверь открылась. Это оказался лифт. Вы туда вошли и поднялись на самый верх платформы.

На верху Вы увидели капсулу космического корабля. Вы вспомнили, что люк у этой капсулы находится сзади-слева (если смотреть сзади). Подойдя к люку, Вы забрались на корабль (GO SHIP). Вы оказались в кабине пилота и увидели, что управление кораблем автоматическое, а на панели имеется только кнопка включения, рычаг переключения режимов полета: вертикальный полет VAC - горизонтальный HAC, а также кнопка включения двигателей.

Вы нажимаете кнопку включения панели (PRESS POWER). Вы заметили, что ручка переключения стоит в режиме HAC, а надо установить в положение VAC (SET DIAL VAC). Затем нажимайте кнопку включения двигателей (PRESS ASCENT). Капсула завибрировала, готовая к взлету. Вы тянете ручку управления на себя (PULL THROTTLE). Вы стали подниматься. Через некоторое время прозвучал сигнал и мягкий синтетический голос произнес, что Вы покинули планету и надо переключить капсулу в горизонтальный режим полета (SET DIAL HAC). Вы передвигаете ручку управления (PUSH THROTTLE).

Верхние экраны неожиданно замерцали и на них появилось ужасное изображение Слуджа Вохаула:

- Привет Роджер Вилко! Я ждал тебя. Мои солдаты опять подвели меня, но в любом случае ты скоро посетишь меня. Не беспокойся об управлении кораблем - я взял управление на себя радио. Ты скоро прибудешь на мой командный пункт.

На его лице появилась холодная улыбка и изображение погасло. Корабль, как живой сам изменил курс и все, что Вы могли сделать - это ждать. Через некоторое время Вы почувствовали, что корабль вздрогнул и начал стыковку со станцией. Через иллюминатор стал виден астероид Вохаула и Вашу капсулу плавно опустили на платформу. Огромные двери шлюза закрылись и, как только Вы вышли из корабля, дверь с шумом закрылась за Вами. Вы очень удивились, что не нашли никого из солдат Вохаула, ожидающих Вашего прибытия. Что же задумал изворотливый ученый на этот раз?

Идем вправо (или влево) и видим шахту лифта, войдя в которую Вы увидели четыре вертикальные кнопки: 1, 3, 4 и 5. Нажимаем кнопку с цифрой 3 (PRESS TREE) и через некоторое время оказываемся на 3 этаже. Как только Вы вышли из лифта, то увидели сверху телекамеру, которая сразу развернулась по направлению к Вам и Вы поняли, что за Вами кто-то следит.

Вы идете по коридору вправо. Остерегайтесь чистящих машин! Можно попасть им под колеса. Вы видите дверь с кнопкой. Нажав на нее (PRESS BUTTON), Вы открыли дверь и оказались в хорошо знакомой подсобке для уборщиков. Вы расслабились и почувствовали себя как дома. Оглядев комнату, Вы обнаружили плунжер для прочистки унитазов и взяли его с собой (TAKE PLUNGER). Больше здесь ничего нет, поэтому выходите и идите дальше.

Пройдя по коридору, Вы заходите в лифт и нажимаете кнопку с номером четыре (PRESS FOUR). На четвертом этаже Вы опять нашли комнату для уборщиков. Нажав кнопку на входе (PRESS BUTTON), Вы входите в нее и видите на полу стеклорез. Берите его (TAKE CUTTER) и идите обратно в коридор. Пройдя дальше, Вы обнаружили две двери. Нажав на кнопку Вы оказались в туалете, где с удивлением обнаружили различные приспособления, предназначенные для существ из разных галактик.

Вы увидели, что одна из кабинок свободна и, открыв дверь (OPEN DOOR), зашли туда. Стенки кабинки были исписаны различными приличными и неприличными надписями и рисунками на разных языках, типа:

КЕНТ БЫЛ ЗДЕСЬ! ВОХАУЛ ДУРАК! ХВАТИТ СИДЕТЬ! ПОШЛИ РАБОТАТЬ!

Сделав свое дело, Вы, на всякий случай, захватили с собой туалетную бумагу (TAKE PAPER) и вышли из кабинки. Больше на этом этаже ничего интересного не оказалось и Вы пошли к лифту. Зайдя в лифт, нажимайте на кнопку с номером пять (PRESS FIVE). Перед Вами такой-же коридор и комната для уборщиков. Заходите туда, нажав кнопку на входе (PRESS BUTTON). На полу в ней оказалась маленькая мусорная корзинка и рабочая одежда. Взяв ее (TAKE OVERALLS), Вы увидели, что она Вам мала. Пока Вы ее разглядывали, из кармана выпала зажигалка. Хотя она была почти пустая, Вы ее взяли с собой (TAKE LIGHTER). Корзинку Вы тоже прихватили (TAKE BASKET) на всякий случай. Пройдя дальше по коридору Вы увидели клетки, к которым близко подходить не желательно. Решетка одной из клеток открылась и из нее вышло черное чудище с большими красными губами. Остерегайтесь его. Если оно Вас догонит, Вам не сдобровать! Его поцелуй окажется смертельным для Вас так как в Вашем организме разовьется его маленький детеныш, который съест Вас изнутри как в фильме "Чужой".

Теперь заходите в лифт и езжайте на первый этаж, нажав кнопку с номером один (PRESS ONE). Вернувшись на первый этаж, Вы пошли по ступенькам вниз. Дойдя до коридора, Вы вдруг увидели, что дверь за Вами закрылась, а стенки опустились. Вы оказались в ловушке. Пол под Вами стал медленно раздвигаться и Вы с ужасом увидели под ногами ванну с кислотой. Кажется это конец! Но ведь у Вас есть плунжер! Вы прикрепили его как присоску на стенку (FASTEN PLUNGER), которая на счастье очень гладкая. Но делайте это не сразу, а то руки устанут и Вы шлепнетесь в кислоту.

Через некоторое время ванна с кислотой закрылась и пол под Вами восстановился. Вы слезли на пол (LET GO). Барьеры исчезли и дверь открылась. Но дальше идти нельзя, т.к. на этом этаже бродят роботы-охранники, которые могут Вас убить. И тогда у Вас в голове созрел план.

Вы положили бумагу в корзинку (PUT PAPER IN BASKET), затем корзинку поставили на пол (PUT BASKET) и подожгли бумагу в корзинке с помощью зажигалки (LIGHT PAPER). Сработала автоматическая система пожаротушения и сверху полилась вода, которая потушила корзинку, а заодно и вывела из строя роботов-охранников. Теперь дорога открыта. Вы пошли направо и вошли в секретную лабораторию Вохаула. Само зло сидело перед огромным пультом управления в самом центре комнаты. Вокруг пульта Вы увидели в колбах десятки ужасных роботов-продавцов. Прозвучал голос Вохаула:

- Итак, Роджер Вилко, мы встретились снова. Должен сказать, что ты произвел на меня впечатление своей изобретательностью и сообразительностью. Вообще-то я очень люблю болтать, но сейчас очень занят подготовкой своей последней партии продавцов, которых я хочу заслать на Ксенон. Чувствуй себя как дома и можешь походить и посмотреть вокруг. Скоро ты увидишь гибель своей цивилизации.

Вы подошли и осмотрели роботов-продавцов. Эти парни - воплощение ночных кошмаров. Представьте себе сотню Джонов Девидсонов в полистироловых костюмах, с прекрасной прической и обманчивой улыбкой. Это просто мастера обмана. Каждый из них запрограммирован единственной целью - продавать, продавать и еще раз продавать! Они упакованы в непроницаемые транспортировочные капсулы и готовы к отправке.

Затем Вы поднялись на платформу. Раздался голос Вохаула:

- Куда идешь? Ха-ха-ха!

Внезапно сверху показалась огромная пушка, испустившая луч, который разложил Вас на молекулы и вновь собрал на столе в уменьшенном виде под стеклянным колпаком.

- Прекрасно! Моя уменьшительная установка работает! Раньше я проверял все на себе а теперь у меня есть ты - Роджер Вилко! Наконец у меня есть на ком испытывать мои приборы Ха-ха-ха! Теперь ты мне не помешаешь. Пока я работаю, ты можешь здесь отдохнуть.

Вохаул отвернулся и занялся своими делами. А что делать Вам? Так как подопытным кроликом Вам быть не хотелось, то нужно освобождаться. Тогда Вы решили с помощью

стеклореза вырезать кусок стекла. Сделав дырку в стекле (USE CUTTER), Вы оказались на свободе, подошли к вентиляционному отверстию и залезли в него (GO VENT).

Но что это? Кругом были большие механизмы, какой-то поршень. Рядом с Вами работало электронное сердце и легкие, поддерживающие жизнь Вохаулу. Также на стене имелась большая кнопка, над которой была надпись:

ВНИМАНИЕ!

НАЖМИТЕ ЭТУ КНОПКУ ДЛЯ АВАРИЙНОГО ОТКЛЮЧЕНИЯ!

Так Вы и сделали (PRESS BUTTON). Все остановилось. Когда Вы выбрались наружу (GO VENT), то увидели, что Вохаул стал умирать. До Вас донесся его слабый последний вздох: - Ох, это опять ты! И ты думаешь, что ты победил? Нет, ты ошибаешься. Мы еще встретимся! И все, что ты сделал, обернется против тебя! Он приподнялся и умер.

Дело сделано. Вы избавились от главаря космических пиратов. Но как вернуть свой прежний размер? Не оставаться же всю жизнь маленьким?

Вы пошли налево к пульту управления. Дергайте за переключатель для включения установки (PULL THROTTLE). На экране замигала надпись: УМЕНЬШЕНИЕ или УВЕЛИЧЕНИЕ. Вы набрали на клавиатуре слово УВЕЛИЧЕНИЕ (TYPE ENLANGE), появилась надпись, что система активизирована и Вы вернулись под колпак. Через некоторое время Вы восстановили свой нормальный размер.

Вы подошли к Вохаулу и обыскали его. У него обнаружилась надпись на ладони: SHSR. Видно это какой-то код. Внезапно послышался синтезированный голос, который произнес:

-Внимание! До полного размораживания осталось 4O минут!

Вы подошли к мерцающему экрану и посмотрели на него (LOOK SCREEN). На экране была надпись:

ПРОГРАММА "КЛОН" ЗАПУЩЕНА.

СОСТОЯНИЕ КРИТИЧЕСКОЕ!

ВВЕДИТЕ КОД ДЛЯ ПРЕРЫВАНИЯ ПРОГРАММЫ:

Вы ввели код: SHSR. Появилась надпись:

ВНИМАНИЕ!

ПРОГРАММА "КЛОН" ПРЕРВАНА!

Дело сделано и Вы отошли от терминала (нажмите клавишу F6). Капсулы с роботами-продавцами пропали. Дальше, поднявшись наверх по лестнице, Вы вышли в тоннель, который проходит по внешней стороне астероида. Около входа Вы увидели ящик с кислородной маской. Открываете ящик (OPEN BOX), берете (TAKE MASK) и одеваете маску (PUT ON MASK). Пройдя дальше по тоннелю, Вы внезапно увидели, что стеклянные стенки тоннеля треснули и кислород из него стал улетучиваться. Хорошо, что Вы были в маске.

Вновь послышался синтезированный голос, который произнес:

- Внимание! Осталось 3O минут до полного размораживания астероида!

Подойдя к двери, Вы сняли за ненадобностью маску и вошли в дверь. Идете налево по коридору. Вдруг Вы увидели робота-охранника. Вы рванули назад и, подойдя к двери, быстро нажали кнопку (PRESS BUTTON). Дверь открылась и Вы спрятались за ней. Робот прошел дальше, а Вы вернулись в коридор и пошли влево. Однако робот последовал за Вами. Его намерения были самыми наихудшими. Подойдя к самой дальней двери, Вы быстро нажали кнопку (PRESS BUTTON) и заскочили в капсулу (GO SHIP) перед самым носом робота.

В капсуле обнаружилась только одна кнопка, которую Вы и нажали (PRESS BUTTON). Начался обратный отсчет времени и через несколько секунд Вы оказались в открытом космосе.

Ух! Теперь, кажется, можно перевести дыхание. Преступные планы Вохаула не удались и Вы смогли предотвратить гибель родной планеты. Но теперь новая опасность подстерегает Вас. Неожиданно сигнал предупреждения на кислородном указателе привлек Ваше внимание. Кислород быстро кончался. Так Вы и знали! Все шло слишком хорошо,

чтобы быть правдой. Кислорода осталось на несколько минут. Вы осмотрели корабль (LOOK AROUND) и обнаружили капсулу для анабиоза.

Подходите к ней, открывайте крышку (OPEN CHAMBER) и ложитесь в капсулу (GO CHAMBER). Все остальное произошло автоматически. Включилась система понижения температуры, в капсулу поступил специальный газ. Вы уснули беспробудным сном. Это все-таки лучше, чем погибнуть от кислородного голодания.

На этом Ваши космические приключения в этой части заканчиваются.

До скорой встречи в следующей серии SPACE QUEST III.

SPACE QUEST 3
The pirates of pestulon

Прошло много времени с тех пор, как Роджер Вилко улетел с разрушающегося астероида, где обосновался форт Вохаула. Вселенная спасена. Вохаул умер, и его преступным планам, к счастью, не пришлось сбыться. Роджер Вилко чудом уцелел и теперь несся в космосе навстречу новым приключениям. Время остановилось для него, спавшего в анабиозе вот уже много лет. Двигатели спасательной капсулы долго работали, пока топливо не закончилось. Капсула по инерции двигалась в космосе, ее курс менялся бесчисленными астероидами множество раз, и где Роджер Вилко находится сейчас, абсолютно неизвестно.

Но вскоре капсулу заметил корабль по очистке космоса от мусора. Робот, управляющий кораблем, не воспринял находящегося в капсуле Роджера за живое существо, втянул капсулу в свой корабль и отправил ее в помещение, где происходила переработка мусора.

Поскольку капсула попала в кислородную атмосферу, ее автоматика сработала и Роджер Вилко очнулся.

- Где я? Что со мной? - подумал он.

Так начинается третья серия космических приключений Роджера Вилко. На этот раз ему предстоит найти и спасти двух парней-программистов из туманности Андромеды, которых похитили и заставили работать на себя по много часов в день космические пираты планеты ПИСТУЛОН.

Ниже приведены все фразы, которые надо ввести вам в ходе игры:

GO WINDOW	CLIMB	STAND
JUMP	GET ON MACHINE	PRESS BUTTON
LEAVE MACHINE	TAKE REACTOR	TAKE REACTOR
TAKE LADDER	TAKE WIRES	SIT
PUT REACTOR	CONNECT WIRES	LOOK SCREEN
PRESS BUTTON	SHOW GEM	BUY ORAT
BUY HAT	BUY THERMOWEAVE	LEAVE SHOP
PRESS UP	TAKE BELT	ORDER
PUT MONEY	USE RING	CLIMB SHIP
CHANGE SUIT	USE VAPORIZER	TAKE CARD
TAKE PICTURE	COPY PICTURE	PUT PICTURE
PUT ON BELT	TURN ON BELT	PUT CARD
PUT ON THERMOWEAVE	TAKE DETONATOR	TAKE POLE
TAKE DETONATOR	PAY	EAT
THROW DETONATOR	TAKE POLE	USE POLE
SHOW PIKTURE	STAND	OPEN DOOR
PUSH HOOK	PUT LADDER	

Управление: клавиши управления курсором и английские слова и фразы, вводимые с клавиатуры для обозначения действия.

Кроме того: ESC - включение меню, F1 - подсказка, F2 - включить/выключить звук, F3 - вызов последней введенной строки для редактирования, F4 - перечень предметов,

которые вы несете с собой, F5 - сохранение текущей позиции игры на диске (нажимайте почаще!), F7 - вызов ранее сохраненной игры, F9 - начать игру сначала, Ctrl-L - просмотр предметов, которые несете с собой, Ctrl-Q - выход из игры, Ctrl-P - пауза, Ctrl-V - регулировка громкости звука (от 1 до 16). Регулировка скорости: + (плюс) - быстрее, = (равно) - нормальная, - (минус) - медленнее, Ctrl-S - ввод скорости (от 1 до 16).

Если вам не удалось пройти эту игру, прочитайте описание, которое приведено ниже. С его помощью вы можете пройти и эту игру от начала до конца. Итак, начало игры...

Вы выпрыгнули из капсулы и огляделись. Дверь капсулы закрылась за Вами. Перед вами - свалка космического мусора. Там и тут виднеются обломки космических кораблей, скелеты роботов и прочий мусор, среди которого валяется немного покореженный, но почти новый мотиватор (устройство, необходимое для обеспечения полета корабля и работы двигателей).

Пройдя вправо и осматривая все вокруг, вы заметили космический корабль. Один из иллюминаторов был разбит, и вы решили забраться вовнутрь (GO WINDOW). Там оказался небольшой космический корабль, который способен перемещаться на довольно большие расстояния, но в нем, как оказалось, не хватает мотиватора (для обеспечения полета корабля) и реактора (для обеспечения электроэнергией). Реактор придется поискать, а мотиватор вы как раз видели, когда вылезли из корабля.

Надо вернуться за мотиватором. Вылезаем из иллюминатора (CLIMB) и идем обратно к своей капсуле, на которой прилетели сюда. Но мотиватор оказался очень тяжелым, и вы стали искать что-нибудь, чтобы перенести мотиватор на корабль.

Неподалеку находится подъемник, который зачерпывает мусор. Подойдя к нему, вы решили залезть в один из ковшей, чтобы осмотреть окрестности сверху. Поднявшись на подъемнике, вы обнаружили, что все, что он поднимает, сбрасывается в дробилку. Это ужасно, т.к. мы сами едем прямо туда. Надо что-то быстро предпринять, иначе окажемся разрубленными на части.

Оглядевшись, вы увидели над собой подвешенную рельсу, но, даже встав (STAND), Вы не смогли до нее дотянуться. Только подпрыгнув (JUMP), вы смогли влезть на рельсу. Переведя дух, вы пошли по нему (Влево) и через некоторое время пришли в комнату, где рельсы делают поворот.

В центре комнаты находились какие-то механизмы, устройства и мониторы, около которых стоял робот и следил за их работой. Внизу под собой Вы заметили подъемник с захватом, который передвигался по рельсам. Это как раз то, что нам надо!

Вы залезли в подъемник (GET ON MACHINE) (осторожнее, чтобы не заметил робот, иначе вам крышка! У этих роботов есть только одна программа в случае обнаружения посторонних - уничтожить!).

Внутри подъемника оказалась ручка управления (управлять ею можно с помощью стрелок курсора на клавиатуре - вперед, назад) и кнопка для опускания подъемника (вверх, вниз). Управляя подъемником, вы передвинули его в то место, где находится мотиватор, и, нажав кнопку (PRESS BUTTON), вы подцепили его. Теперь передвигаемся по рельсе вправо и, зависнув над кораблем, нажимаем кнопку (PRESS BUTTON) и опускаем мотиватор в корабль.

Дело сделано, поэтому возвращаемся на платформу, где залезали в подъемник, и вылезаем из подъемника (LEAVE MACHINE). Дальше дороги нет, поэтому прыгаем в мусоросборник.

Вы очутились в комнате, освещенной лампами, от которых тянулись провода к стенке. От поднятого шума наверху показались страшные существа, напоминающие крыс, - местные обитатели, которые принялись следить за вами. Но Роджер еще пока об этом не знал. Осмотрев комнату и подойдя к отверстию, где скрывались провода, вы увидели небольшой реактор, который обеспечивает подачу электроэнерги для освещения помещения. Это как раз то, что небходимо Вам для питания электроэнергией вашего корабля. Осторожно отсоединив провода, вы взяли реактор с собой (TAKE REACTOR).

Свет погас. Вы подошли к лестнице на противоположном углу комнаты и залезли на нее (CLIMB). Сдвинув груду мусора, вы вылезли на поверхность (запомните место,откуда вылезли. Вам придется возвращаться.). Возвращаемся к кораблю. Вы зашли в небольшой туннель, как вдруг откуда-то выскочила "крыса" и напала на Вас. После непродолжительной борьбы, она отобрала у Вас реактор и убежала. Без реактора корабль не полетит, поэтому надо возвращаться.

В поисках реактора вы опять залезли в отверстие (CLIMB). Свет опять горел, видно, этим существам он был очень нужен. Так как в этот раз вы спустились тихо, "крысы" Вас не заметили. Вы опять взяли реактор (TAKE REACTOR). Теперь вылезаем по лестнице наверх (CLIMB). На поверхности вы решили, что лестница Вам может пригодиться и взяли ее с собой (TAKE LADDER).

Опять возвращаемся к кораблю. Рядом с тем местом, где на Вас напала "крыса", Вы увидели обрывки проводов и решили взять их с собой для прикрепления реактора в корабле (TAKE WIRES). Опять влезаем в разбитый иллюминатор (GO WINDOW).

Подойдя к кораблю, Вы приставили к нему лестницу (PUT LADDER) и залезли на корабль (CLIMB). Поверхность корабля очень скользкая и довольно высокая, так что будьте осторожны! Падение может закончиться для Вас плачевно. Наверху имелся люк, который вы открыли (OPEN DOOR) и залезли вовнутрь. Итак, Вы оказались в корабле.

Люк за вами автоматически закрылся. Справа имеется кнопка для открытия люка, а слева находится отверстие для реактора. Вы положили реактор в отверстие (PUT REACTOR). Проводами, которые взяли с собой, присоединяем систему управления кораблем к реактору (CONNECT WIRES). Справа от вас находится компьютер для проверки состояния готовности корабля. Посмотрев на экран (LOOK SCREEN), вы убедились, что корабль к взлету готов.

Садимся в кресло пилота (SIT) и осматриваем панель управления (LOOK SCREEN). Оказалось, что кораблем полностью управляет компьютер. На экране высветились следующие режимы работы:

1. ДВИГАТЕЛИ. **2.** СИСТЕМА НАВИГАЦИИ.

РЕЖИМЫ ПОЛЕТА:

3. ВЗЛЕТ/ПОСАДКА. **4.** КРУИЗНАЯ СКОРОСТЬ.
5. СВЕТОВАЯ СКОРОСТЬ. **6.** СКОРОСТЬ ДЛЯ АТАКИ.

СИСТЕМА ЗАЩИТЫ:

7. РАДАР. **8.** СИСТЕМА ВООРУЖЕНИЯ.

Компьютер сам высветил на панели все доступные режимы работы. Сначала включаем двигатели (клавиша 1), затем для безопасности включаем радар (клавиша 7), и взлетаем (клавиша 3).

Корабль затрясся, Вы почувствовали, как он вырывается из мусора. Наконец он поднялся на несколько метров и остановился. На экране появилось сообщение:

- Взлет прерван! Опасность столкновения!

Все правильно, ведь Вы находитесь внутри корабля-мусорщика и улететь не можете. Что же делать? И тут вы вспомнили, что на Вашем корабле имеется система вооружения. Может, воспользоваться ею для вылета в космос?

Вы включили систему вооружения (клавиша 8). Загорелась контрольная панель системы вооружения:

H - помощь. **O** - отключение системы.
F - включение защитного поля спереди. **B** - включение защитного поля сзади.
FIRE - огонь (клавиша пробел).

Включаем защитное поле спереди корабля (клавиша F) и нажимаем кнопку огонь (клавиша FIRE). Выстрел пробил в корабле отверстие, через которое стал улетать воздух. Потоком воздуха вытянуло корабль в космос. Ура! Вы на свободе! Но куда теперь лететь?

Вы вновь обратились к компьютеру (LOOR SCREEN) и включили систему навигации

(клавиша 2).Компьютер показал Вам карту галактики и обозначил место, где Вы находитесь. Сверху Вы увидели режимы управления:

1. СКАНИРОВАНИЕ.
2. УСТАНОВКА КУРСА.
3. ОТКЛЮЧЕНИЕ СИСТЕМЫ НАВИГАЦИИ.

Включаем систему сканирования. Ближайшая к нам планета - ОРТЕГА, сектор 82. Это вулканическая горячая планета. Вы решили, что сейчас туда лететь не стоит, и продолжили сканирование. Следующая планета была с нормальной атмосферой - планета ФЛИБХУД, сектор 39. Вот то, что нам нужно. Выбираем курс на эту планету (клавиша 2) и включаем световую скорость (клавиша 5). Наш корабль улетел в космос и вошел в гиперпространство. Вдруг в том месте, где находился Ваш корабль, появился неизвестный корабль. Робот, находившийся на этом корабле, запросил свой компьютер и прочитал надпись:

РОДЖЕР ВИЛКО
НАПРАВЛЯЕТСЯ НА ПЛАНЕТУ ФЛИБХУД.
НЕМЕДЛЕННО УНИЧТОЖИТЬ!

Корабль с роботом полетел за Вами. Но Роджер Вилко и не подозревал об этом.

А теперь вы вновь на корабле Роджера. Перед вами планета ФЛИБХУД. Нажимаем клавишу приземления (клавиша 3). После посадки встаем с кресла (STAND) и нажимаем кнопку для выхода на поверхность планеты (PRESS BUTTON). Выйдя на поверхность планеты, вы почувствовали сильный ветер. Кругом сплошные пески, бегали ядовитые скорпионы, ползали гигантские змеи и страшные существа находились под сводами пещеры. Их надо остерегаться! Они очень опасны, и встреча с ними не принесет ничего хорошего. А в это время другой космический корабль приземлился неподалеку. Показался робот-терминатор, который надел пояс невидимости и пошел искать Вас. Но Роджер Вилко об этом по-прежнему ничего не знал.

Вы пошли блуждать по поверхности планеты и вдруг заметили огромное чудовище, которое открывало пасть и махало лапами. Сначала вы испугались, но, приглядевшись Вы увидели, что оно механическое. Вы пошли посмотреть, что это такое. Это оказался магазин, возле которого была табличка, на которой было написано:

ЭТО ТОЧНАЯ КОПИЯ ЧУДОВИЩ МОГ,
КОТОРЫЕ ОБИТАЛИ НА ЭТОЙ ПЛАНЕТЕ
МНОГО ЛЕТ НАЗАД, НО ВСЕ ВЫМЕРЛИ
ОТ СКУКИ.

Подойдя к магазину, Вы заметили, что оттуда выскочили несколько инопланетян и заскочили в капсулу. Другой инопланетянин их сфотографировал и прыгнул в капсу Продавец выскочил следом и стал махать рукой и кричать:

- Прилетайте еще! Очень буду рад! Возвращайтесь!

А когда они улетели, добавил:

- Космические придурки.

Вы вошли в магазин, и продавец обратился к Вам:

- Привет, чужестранец! Меня зовут БЛАЦ! Точнее, ФЕСТЕР БЛАЦ! Добро пожаловать в наш магазин. Проходите сюда, посмотрите товар. Имеется ряд безделушек на любой вкус. Наш товар собран со всей вселенной. Готовьте ваши буказоиды! Как насчет прекрасного ОРАТА на палочке? Дети будут просто в восторге от него. Смотрите, как он весело щелкает своими огромными зубками. А вот красноклювый шлем для полетов. Сделан по известной игре, широко распространенной по всей галактике, - ASTRO CHICKEN. Вы летаете на горячие планеты? Вот прекрасное приспособление для путешествий по таким планетам. Этот шлем прекрасно предохранит Вас от перегрева на таких планетах. Вы будете что-нибудь покупать или просто будете занимать мое драгоценное время?

И тут вы вспомнили, что денег у вас нет. Однако присмотревшись, вы увидели за стеклом много разноцветных камней. У вас тоже есть красивый камень (остался с

предыдущей серии, правда, он уже не светился, но был достаточно красивым). Вы решили показать продавцу свой алмаз (SHOW GEM).

Продавец просто обалдел, когда увидел Ваш камень. Глаза его округлились и чуть не вылезли из орбит:

- О! Это несомненно один из прекраснейших ХУНК ОРИУМов!!! Я даю вам за него 350 буказоидов!

Но это явно мало для такого камня. Вы решили поторговаться с ним (отвечайте на его предложения NO до тех пор, пока он не предложит 425 буказоидов) и сошлись на 425 буказоидах. Теперь можно и делать покупки. Покупаем все, что он предлагал (может пригодиться) (BUY ORAT, BUY HAT, BUY THERMOWEAVE) и выходим из магазина (LEAVE SHOP). Перед выходом продавец сказал:

- Спасибо, что зашли. Приходите еще! И будьте осторожны на планете, у нас тут ходят всякие темные личности.

Вы поблагодарили его за ценную информацию и вышли. Но не успели вы сделать и двух шагов, как вдруг совершенно из ничего образовался робот-терминатор и схватил Вас:

- Так! А вот и Роджер Вилко - человек, которого я выслеживал по всей вселенной и наконец поймал! Правда, тебя было очень легко найти, т.к.,где бы ты не появился везде от тебя были одни неприятности. Кажется, ты забыл заплатить за вызов Лабионского чудовища, которого вызвал нашим свистком! За это ты сейчас должен заплатить 400 000 буказоидов, хотя я не думаю, что у тебя с собой такая куча денег. Одни мои хорошие знакомые очень рассердились, узнав о том, что ты не заплатил в срок, и послали меня за деньгами. На твое счастье, у меня сегодня хорошее настроение и я решил с тобой в одну игру сыграть: я сосчитаю медленно до десяти и потом пойду по твоим следам. Если ты успеешь вернуться на свой корабль, я забуду, что видел тебя, но если я поймаю тебя снова - сотру в порошок.

Вы поняли, что он не шутит. Как только он Вас отпустил и растворился в воздухе Вы со всех ног бросились в дверь, находящуюся слева в ноге чудовища. Перед ним была табличка:

ОСМОТР ОКРЕСТНОСТЕЙ ПЛАНЕТЫ ФЛИБХУД
ИЗ ГОЛОВЫ ЧУДОВИЩА МОГ.
ВХОД СВОБОДНЫЙ !
P.S. ИЗВИНИТЕ, ВХОД ВРЕМЕННО ЗАКРЫТ ПО
ТЕХНИЧЕСКИМ ПРИЧИНАМ.

Вы забежали вовнутрь и увидели лифт. Зайдя в него, увидели две кнопки: вверх и вниз. Нажимаем кнопку "вверх" (PRESS UP). Поднявшись наверх, вы поняли, что прятаться некуда: наверху была только небольшая площадка с двигателем, который поднимает и опускает лифт.

Внезапно лифт опустился, потом поднялся, и вы увидели своего преследователя. Он взглянул наверх и сказал:

- Ха-ха-ха! Я вижу тебя! Готовься к смерти! - и направился к Вам.

Что делать? И тут Вы увидели крюк, который был привязан к потолку. Сильно толкнув его в приближающегося робота (PUSH HOOK), вы сбили его с ног, и он упал вниз. От падения с большой высоты робот разбился и перестал быть для вас опасным.

Вы спустились к нему и увидели на роботе пояс, позволяющий становиться невидимым. Очень ценная штука! Вы взяли его с собой (TAKE BELT).

Лифт опять опустился и поднял наверх продавца:

- Эй! Что Вы здесь делаете? Не умеете читать что ли? Внизу ведь ясно написано что мы временно закрыты!

Но тут он увидел лежащего без движения терминатора:

- Ох, я вижу, Вы избавились от этого ужасного робота. Мне никогда не нравилась эта серия роботов-терминаторов. Но все хорошо, что хорошо кончается. А теперь пойдемте отсюда.

Вы спустились на лифте вниз и пошли к кораблю. Войдя внутрь, садимся в кресло пилота, включаем панель (LOOK SCREEN) и улетаем (выбрать 1, потом 3). Когда взлетели, включаем систему навигации (LOOK SCREEN, затем 2, потом 1), затем систему сканирования, и в квадрате 62 система навигации обнаружила космическую станцию специального типа - **КОСМИЧЕСКАЯ ЗАКУСОЧНАЯ.**

Ура! Мы уже ни одну сотню световых лет ничего не ели, кроме концентратов. Теперь у нас куча денег. Устанавливаем курс на закусочную (клавиша 2) и включаем световую скорость (клавиша 5). Вскоре показалась космическая закусочная. Стыковка произошла автоматически и Вы вышли из корабля.

Подойдя к бармену, вы посмотрели меню (ORDER). Вы были такой голодный, что заказали все и в большом количестве (нажатием на клавиши от 1 до C выбираем все блюда) (филе из ОРАТА, космическая мотыга и многое другое - незнакомое, но очень вкусно пахнущее). Расплатившись (PAY), Вы взяли пакетик с пищей, сели за свободный столик и стали есть (EAT).

Внезапно Вы чуть не сломали зуб. Оказалось, что в пироге находится пищевой сюрприз - кольцо для декодирования. Надпись на кольце гласила:

С ПОМОЩЬЮ ЭТОГО КОЛЬЦА ВЫ МОЖЕТЕ РАСШИФРОВАТЬ ЛЮБОЕ СЕКРЕТНОЕ СООБЩЕНИЕ!
P.S. Ну почти любое.

Ладно, пригодится! Положив кольцо в карман, Вы вновь набросились на пищу. Когда все было съедено, Вы встали и решили сыграть в вашу любимую игру ASTRO CHICKEN. Вы подошли к игральному автомату и включили монитор (LOOK SCREEN) Правила игры простые: надо посадить АСТРО ЧИКЕН (утку) точно на посадочную площадку. Сложность заключается в том, что скорость при посадке должна быть не очень большой, иначе утка разобьется. Утка также разбивается, если Вы промахиваетесь мимо посадочной площадки.

Бросаем монету в окошко (PUT MONEY) и играем. После некоторого времени на экране появилось сообщение, которое было закодировано. Применив кольцо для декодирования (USE RING), вы расшифровываете сообщение:

СПАСИТЕ НАС!
МЫ ПЛЕННИКИ В СКУН СОФТ НА МАЛЕНЬКОЙ ЛУНЕ ПЛАНЕТЫ ПИСТУЛОН. ЭТА ЛУНА ЗАЩИЩЕНА СИЛОВЫМ ПОЛЕМ, И, ЧТОБЫ ПОПАСТЬ НА НЕЕ, НАДО ВЫВЕСТИ ИЗ СТРОЯ ГЕНЕРАТОР. МЕСТО РАСПОЛОЖЕНИЯ ГЕНЕРАТОРА НАМ НЕИЗВЕСТНО. СОЛДАТЫ СКУН СОФТ ВООРУЖЕНЫ СЕКРЕТНЫМ ОРУЖИЕМ: ПИСТОЛЕТЫ, ПРЕВРАЩАЮЩИЕ ЧЕЛОВЕКА В ЖЕЛЕ. МЫ РАССЧИТЫВАЕМ НА ВАС, КЕМ БЫ ВЫ НИ БЫЛИ. ДВА ПАРНЯ-ПРОГРАММИСТА С АНДРОМЕДЫ В ОПАСНОСТИ. ПОМОГИТЕ НАМ!

Вы решили помочь им. Пройдя через шлюз, вы вернулись обратно в свой корабль (CLIMB SHIP). Как только автоматическая система стыковки отвела Вас на безопасное расстояние, Вы включили двигатели и систему навигации (LOOK SCREEN, далее клавиши 1, 2), выбрали планету ОРТЕГА и полетели на нее (клавиши 1, 1, 2, 5).

Спустя некоторое время, Ваш корабль оказался перед горячей планетой Ортега. Приземляемся на нее (клавиша 3), встаем из кресла (STAND) и надеваем антитермошлем (PUT ON THERMOWEAVE). Шлем включился автоматически, предохраняя Ваш организм от перегрева. Теперь можно выходить. Нажимаем кнопку (PRESS BUTTON) и выходим на поверхность планеты.

Планета была ужасно раскалена. Кругом шли бурные вулканические процессы, кипела и лилась раскаленная магма. Передвигаться можно было лишь по небольшим островкам между реками лавы. Того и гляди - сваришься заживо. Пройдя налево, Вы увидели тонкую перемычку, соединяющую два островка, осторожно прошли по тонкой перегородке, дрожа от ужаса. Не свалитесь в горячую лаву!

Пройдя дальше, Вы увидели двух человек, которые возились с геодезическими приборами. Люди были одеты в форму СКУМ СОФТ и вооружены желирующими пистолетами. Справа находилась их космическая капсула. Сделав замеры, солдаты оставили свое оборудование и улетели на базу. Вы подошли к оборудованию и, осмотрев его, обнаружили динамит и детонатор к нему. Берем его (TAKE DETONATOR). На коробке была надпись:

НЕ БРОСАТЬ!! ОПАСНО!!

Вы прошли дальше и увидели в вулканическом кратере громадную космическую базу. Войдя в нее, Вы обнаружили, что никого нет. Тогда Вы решили осмотреть базу. Увидев справа лестницу, Вы забрались по ней вверх (CLIMB). Вы оказались в верхней части базы, которая напоминает гигантскую трубу. Это был генератор. Вы осторожно посмотрели вниз. Там оказался один из важнейших узлов генератора, обеспечивающий его стабильную работу. Если его разрушить, то защитное поле вокруг Пистулоны, делающее планету невидимой, будет разрушено. Достаем детонатор и бросаем его вниз (THROW DETONATOR). Раздался сильный взрыв.

Генератор разрушен, и Вы теперь можете направляться на Пистулону. Спускаемся обратно по лестнице (CLIMB). Взрыв реактора вызвал сильное землетрясение, поэтому надо быстрее сматываться с планеты. Когда Вы вернулись обратно, то увидели, что тонкий мостик между космическим кораблем и вами от землетрясения разрушен. Что же делать? Как пробраться на корабль?

Вернувшись к геодезическим приборам, вы осмотрелись и увидели гибкий шест, который торчал из земли. Вы выдернули его и взяли с собой (TAKE POLE). Может, с его помощью удастся что-нибудь сделать? Разбежавшись с шестом (USE POLE), вы лихо перепрыгнули через лаву. Любой спортсмен позавидовал бы вашему прыжку. Вы хотели попробовать еще раз, но, к сожалению, Ваш шест упал в раскаленную лаву и сгорел.

Подойдя к кораблю, Вы забрались в него и сели в кресло (SIT). Взлетаем (LOOK SCREEN, далее клавиши 1, 3, затем снова набрать LOOK SCREEN, далее клавиши 2, 1) и выбираем сектор 69 - спутник ПИСТУЛОНА. Летим туда (клавиши 2, 4). Спустя некоторое время, мы приземляемся на планете (клавиша 3). Встаем (STAND) и нажимаем кнопку для открытия шлюза (PRESS BUTTON).

И вот мы на поверхности спутника Пистулон. Сквозь заросли странных деревьев Вы увидели выходящую на поверхность базу СКУНСОВ. Дверь базы открылась, и несколько гвардейцев вышло оттуда и скрылись в лесу. Вероятно, они уже обнаружили приземление Вашего корабля и подняли тревогу. Два гвардейца остались по бокам входа. Как пробраться на базу?

Тут вы вспомнили про пояс невидимости. Надеваем пояс (PUT ON BELT) и включаем его (TURN ON BELT). Вы стали невидимым и вошли в базу. Внезапно пояс отключился и Вы вновь стали видимым. Похоже, кончился заряд батарей. Ничего не скажешь, вовремя!

Оглядевшись, Вы увидели дверь (левая дверь), которая открывается с помощью кнопки. Нажимаем ее (PRESS BUTTON) и входим туда. Вы зашли туда и увидели знакомую обстановку. Ведь это же подсобка для уборщиков! В подсобке Вы обнаружили старую одежду и надели ее (CHANGE SUIT) для маскировки. Отличная идея, теперь никто не сможет Вас обнаружить. В кармане одежды вы обнаружили прибор для уничтожения мусора.

Выйдя из подсобки, Вы увидели дверь, но она была закрыта. Для ее открытия необходима была карточка и идентификация личности. Вы пошли дальше и увидели еще одну дверь справа. Входим туда. Это оказалось секретное помещение, где размещалось множество отделов. Вы стали ходить по комнатам, но, чтобы Вас ни в чем не заподозрили, стали подходить к мусорным корзинкам и везде уничтожать мусор (USE VAPORIZER). Причем делать это надо очень аккуратно и точно, иначе Вас тут же разоблачат.

Пока вы ходили, раздался голос по громкоговорителю:

- Внимание, внимание! У нас сегодня очень особенный день! Сегодня день рождения у нашего босса - мистера Пуго! Давайте поздравим его! Ему исполнилось 14 лет!

Через некоторое время снова раздался голос:

- Внимание! Мистер Пуго сообщает, что в воскресенье будет укороченный рабочи день.

Вы добрались наконец до комнаты, где сидел мистер Пуго, уничтожили у него мусор и ушли, т.к. Пуго находился в комнате. Походив немного по кабинетам, Вы вскоре вернулись. Пуго ушел, а на столе оставил свою личную карточку. Вам она очень пригодится, т.к. с ее помощью теперь можно открыть любую дверь. Вы взяли ее (TAKE CARD). Вернувшись обратно в коридор, Вы попробовали войти в дверь, но оказалось, что одной карточки недостаточно: требуется идентификация личности. Что же делать? И тут Вы вспомнили, что в одной из комнат Вы видели цветной ксерокс. Надо сделать копию портрета Пуго и подставить ее к камере вместо себя. Вы подошли к портрету Пуго и сняли его (TAKE PICTURE). Теперь быстро подойдите к цветному ксероксу и сделайте копию (COPY PICTURE). Копия получилась отличной. Сделав копию, Вы вернули плакат на место (PUT PICTURE) и пошли в коридор, где была закрыта дверь.

Вставляем карточку в щель (PUT CARD), и подставляем ксерокопию с изображением Пуго (SHOW PICTURE). Дверь открылась и Вы туда зашли.

Вы увидели огромное помещение в центре которого находились в зажелированном состоянии двое парней-программистов. За то что они закодировали сообщение о своем местонахождении их постигла такая участь.

Вы нажали находящуюся на стене кнопку (PRESS BUTTON). Выдвинулся мост, и Вы подошли к программистам. В их глазах и лице застыло выражение ужаса. Надо их оттуда освободить, но как? Может, попробуем испарителем мусора? Вы поднесли испаритель мусора к желе и включили его (USE VAPORIZER). Сработало!!!

Освобожденные программисты сказали Вам:

- Спасибо! Как хорошо освободиться от этой проклятой зеленой массы.Как тебя зовут, спаситель?

Вы ответили:

- Роджер Вилко.

- Давайте побыстрее уберемся из этого места, пока нас не обнаружили.

Но внезапно мост отъехал. Программисты в панике забегали вокруг Вас:

- Что же теперь делать?

Внезапно все двери распахнулись и со всех сторон выскочили вооруженные люди. Все оказалось заполнено охранниками и обслуживающим персоналом. Появился сам Пуго и сказал:

- Никто отсюда не уйдет! Хи-хи-хи! Вам следовало это понять - ведь Вы так ловко обманули нас, мистер Вилко, маскируясь под уборщика. К Вашему несчастью, мои парни нашли Ваш корабль в лесу. Теперь Вам отсюда не улететь! А теперь следуйте за этими джентельменами на арену. Сейчас наши ребята увидят хороший бой. Проводите их!

Вы и два парня с Андромеды последовали за вооруженными людьми. Вы увидели огромную арену, где находились два робота, управляемые изнутри. В один из них посадили Вас, а в другой сел Пуго. Он сказал вам:

- Итак, эта игра называется НУКЕМ-ДУКЕМ РОБОТЫ. Имеется только одно-единственное правило: нет никаких правил. Вы имеете ограниченный запас энергии. Энергия тратится при ударах и передвижениях. Ваш хороший удар забирает у меня энергию, мой - у Вас.

Вы посмотрели на панель управления, где было написано, как управлять роботом, и взялись за рычаги (перемещаться можно с помощью клавиш курсора, J - удар, М - блок).

После продолжительного и тяжелого боя (чтобы победить робота, необходимо прижать его к правой части арены и нанести несколько точных ударов), Вы победили. Робот Пуго упал и проломил стенку. Программисты побежали в образовавшуюся

пробоину в стене и крикнули Вам:

- За нами, Роджер!

Вы рванули за ними и выскочили из здания. Перед Вами находился космодром Пистулоны, неподалеку стоял и Ваш корабль. Вы быстро заскочили в него и улетели с планеты. Находясь в корабле, программисты с Андромеды восхищенно говорили Вам:

- Спасибо, Роджер! Без тебя бы нам крышка!

- Да! Мы так испугались, когда Пуго нас схватил. Мы не знали, что делать. А теперь нам надо сматываться отсюда. Пуго наверняка пошлет за нами погоню.

Вы посмотрели на панель (LOOK SCREEN) и увидели на радаре стремительно приближающиеся корабли с Пистулоны. Однако световая скорость у Вас почему-то не работает. Видно, шутники с Пистулоны постарались. Надо драться. Вы включили панель вооружения и выбрали атакующую скорость (клавиша 8). Затем включили систему вооружения (клавиша 6). Ориентируясь по локатору, переключаете систему защиты впереди или сзади корабля (в зависимости от направления движения противников) и стреляете по вражеским кораблям, прицелясь в них с помощью перекрестия на экране (управление кораблем - клавиши курсора, стрельба - клавиша пробел), и после тяжелого боя противник понес большие потери и скрылся в космосе.

- О, ну ты мужик! Ты действительно показал этим бандитам, где раки зимуют! А сейчас мы можем где-нибудь перекусить? - спросил один из парней.

Вы ответили им, что световая скорость не работает. Он очень расстроился:

- Что? Я никогда не смогу поесть? Мы ведь можем умереть с голоду!

- Эй, что это за штука в стене? - спросил второй. - На ней написано "Блок доступа к световой скорости". Может, я смогу починить ее?

Через некоторое время он починил ее:

- Я починил ее. Давайте теперь направимся в космический бар!

Вы включили световую скорость и полетели. Позднее Вы поняли, что не выбрали курс, а световая скорость уже заработала. Вы попытались что-то сделать, но уже было поздно. Куда же мы летим? Впереди показалась черная дыра и Вас неотвратимо засасывало в нее. Черная дыра была все ближе и ближе и, наконец, втянула в себя Ваш корабль. Теперь бесполезно что-либо делать, и Вы положились на судьбу. Чувство времени было потеряно. Вы находитесь в полуобморочном состоянии.

Внезапно показался свет, который окутал Вас, и Вы оказались в параллельном мире в совершенно неизвестной галактике. Впереди была какая-то планета.

Вы выключили двигатели и приземлились. Невдалеке находится какое-то здание. Оттуда вышел человек и пошел к Вам. Вы вышли из корабля и пошли ему навстречу.

- Привет, мы два парня-программиста с Андромеды - авторы известных программ, - сказали программисты, когда человек подошел к Вам.

- А я Роджер Вилко, космический путешественник и вообще отличный парень.

- Ну а я президент фирмы **SIERA ON LINE** Кен Вильям, - представился человек. - Итак, Вы программисты? А какие программы вы написали?

- О, мы написали много программ, а в частности, очень известную во всей галактике программу Астро-Чикенс. Вы слышали о ней?

- Нет, не слышал, но мне сейчас очень нужны программисты для создания компьютерных игр, и я беру Вас к себе на работу.

- Сколько буказоидов вы будете нам платить?

- Буказоидов??? Я буду платить в долларах! Пройдите в мою фирму, где мы обговорим условия.

Программисты с Андромеды удалились, а Вы спросили у Вильяма:

- Скажите, а вам нужны уборщики?

- Нет! Уборщики нам не нужны.

- А жаль.

На этом наша третья космическая сага подошла к концу. Два парня с Андромеды

создали серию **SPACE QUEST**ов и другие знаменитые игры. Они сильно изменились от своих успехов, ужасно растолстели. Теперь их трудно узнать. А Роджер Вилко пошел в свой корабль и полетел в неизвестность. По всей видимости, он полетел на Ксенон, где не был уже несколько сот световых лет.

SPACE QUEST 4
РОДЖЕР ВИЛКО И ПРИКЛЮЧЕНИЯ ВО ВРЕМЕНИ

Итак, Роджер Вилко направился на свою планету КСЕНОН, которую он не видел со времен SPACE QUEST 2. После того, как он успешно спас двух парней-программистов с Андромеды, он решил сделать остановку на планете Магнетеус. Пока Роджер Вилко спускался в этот космический буфет, он еще не знал, что же приготовила ему судьба на этот раз.

Но мы видим, что за ним установили наблюдение. Да, теперь Роджер Вилко в центре внимания!

Итак, система сканирования засекла Роджера на планете и вывела его координаты. Послышалась команда:

- Шеф! Мы засекли его местоположение.

- Идите и приведите его сюда. Ему не уйти от расплаты!

Но вернемся к нашему герою. Мы нашли Роджера в баре возле стоянки кораблей. Он сидит за столом и рассказывает свои истории сидящим рядом инопланетянам (конечно, очень сильно преувеличенные). Инопланетяне слушают, разинув рты, пока Роджер угощает их всевозможными кушаниями. Внезапно вошли два охранника, один из которых остался на входе, а другой подошел к столику, где сидел Роджер:

- Вы Роджер Вилко?

- Да, это я.

- Пожалуйста, пройдите со мной!

Вы вышли из бара. Сверху незаметно подкрались два незнакомца и стали наблюдать за Вами. Но Роджер еще не знал об этом. А тем временем один из охранников достал кристалл, на котором проявилось голографическое изображение Вохаула:

- Привет, Роджер Вилко! Ты удивлен, что видишь старого друга? У тебя нет идеи, как отпраздновать нашу встречу? Могу заверить тебя, что это неслучайная встреча. Но мы с тобой больше не встретимся, потому что я хочу расквитаться со всеми долгами до того, как начну царствовать во вселенной. Я буду повелителем всего, что существует. Ты ведь знаешь, я не люблю проигрывать. А ты пятно позора на всей моей деятельности - господства, ужаса и непобедимости. Я возмущен тем, что случилось на астероиде в SPACE QUEST 2. В любом случае, чтобы смягчить боль моего унижения в прошлом и защитить себя в будущем, ты должен умереть! Мои люди позаботятся о том, чтобы это произошло очень скоро. Ты будешь умирать долго и мучительно. И, обратившись к солдатам, он сказал:

- Убрать его!

Но тут сверху спрыгнули двое вооруженных людей и быстро обезвредили охранников Вохаула.

- Отведи его в трещину! - сказал один из них.

- Мистер Вилко! Следуйте за мной и делайте то, что я Вам скажу, иначе нам крышка,- сказал второй.

- Сматывайтесь отсюда быстрее! Я вас прикрою! - крикнул Вам первый.

Вы припустили со всех ног вместе с одним из спасителей. Спрятавшись за углом, Роджер обратился к нему:

- Эй! Я хочу знать, что происходит?

- Слушай, я не могу объяснить тебе все сейчас, они засекли наши координаты. Ты должен быстро убираться отсюда. Осторожно, побереги глаза! С этими словами он

направил свое "ружье" на стенку дома, нажал одну из многочисленных кнопок, и возле Вас засверкала мерцающая трещина.

- Прыгай туда сейчас же! Если я потрачу время на объяснения, из нас обоих приготовят большую пиццу. Вскоре ты все сам поймешь.

Роджер прыгнул и оказался летящем по радужному, переливающемуся всеми цветами радуги тоннелю времени. Однако полет длился недолго и вскоре вы оказались в центре какой-то улицы (это SPACE QUEST XII, который называется "Вторая месть Вохаула").

- Где же я сейчас? - произнес Роджер Вилко, когда выпал из временной трещины и огляделся.

Так начинается четвертая серия космических приключений Роджера Вилко, который вернулся на свою родную планету Ксенон.

В этой игре Вам предстоит вновь встретиться с Вохаулом. Да-да! Он остался жить, но не в своей материальной оболочке, а в памяти суперкомпьютера Ксенона. Как это произошло? Об этом вы узнаете, если сыграете в эту игру. Но вернемся на Ксенон...

Все компьютерные программы, управляющие погодой, военными роботами, системой жизнеобеспечения оказались пораженными вирусом Вохаула. Вохаул жил в памяти машины, творя свои злые дела, правя планетой и замышляя новые преступления. Но такая жизнь явно не устраивает Вохаула. Он хочет стать человеком и жаждет расправиться со своим давним врагом - Роджером Вилко. Чтобы решить эти две проблемы, он решил завладеть телом сына Роджера Вилко, а самого Роджера Вилко убить.

Вам предстоит спасти сына и переформатировать винчестер супермозга, в котором записана память Вохаула. При этом начисто сотрутся все программы, зараженные вохауловским вирусом. Тем самым вы освободите планету Ксенон от царствования злого Вохаула. Ну и конечно, Вам самим надо выжить, поэтому не забывайте сохраняться на диске клавишей F5 или через вызов панели (см. дальше по тексту).

"ГОРЯЧИЕ" КЛАВИШИ:

ESC - вызов меню в верхней части экрана.
F5 - сохранение текущего положения игры на диске.
F7 - вызов ранее сохраненного положения игры с диска.
F9 - начать игру заново.
CTRL-L - просмотр и выбор предметов, которые несете с собой.
CTRL-Q - выход из игры.

Управление осуществляется клавишами курсора или "мышкой". Однако в этой серии задача упрощается. Теперь не надо набирать английских фраз. Ваша задача сводится к выбору соответствующих "иконок" в верхней части экрана:

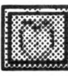
 - перемещаться по местности.

 - посмотреть.

 - брать предметы, выполнять действия с ними.

 - получать информацию о предмете (просмотр в укрупненном виде) и т.д.

 - нюхать.

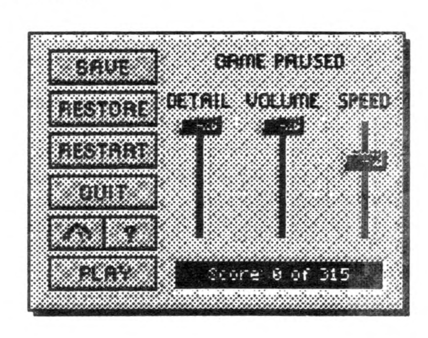
 - пробовать на вкус.

 - просмотр и выбор предметов, которые несете с собой.

 - разговаривать.

 - ничего не делать. Идет мультипликация или действия, не зависящие от вас.

 - вызов панели выбора.



Клавиши на панели (сверху вниз и слева направо) означают:

1. Запись текущего положения игры на диск.
2. Восстановление ранее сохраненной игры.
3. Начать игру сначала.
4. Выход из игры.
5. Получить информацию об игре и ее авторах, номере версии и т.п7
6. Подсказка.
7. Вернуться в игру.

Кроме того, вы можете двигать ползунки, управляя:

- количеством выводимых фрагментов и деталировкой на экране
- громкостью звука (только для музыкальных сопроцессоров)
- скоростью игры.

Внизу - набранные вами очки.

После того, как Вы взяли какой-либо из предметов, он тоже появляется в виде рисунка. Выбрав его, Вы можете производить с ним какие-то действия. Например, выбрав свернутую бумажку, направьте на нее "руку" и щелкните левой клавишей "мышки". Бумажка развернется и т.д., и т.п.

В начале игры мы будем пояснять, как это нужно сделать. Позже, попрактиковавшись, Вы сами будете производить манипуляции с различными предметами без труда. Если Вам не удалось пройти эту игру, прочитайте описание, которое приведено ниже. С его помощью Вы можете пройти и эту игру от начала до конца. Итак, начало игры...

Вы выпали из временной трещины и огляделись. Вы уверены, что это место Вы

когда-то видели. Это очень похоже на КСЕНОН. Да это и есть Ксенон! Но вся планета в руинах. Такое впечатление, что здесь шли кровопролитные бои. Да и здания выглядели по-другому, более совершенными и необычной формы. Вы поняли, что находитесь в будущем. Но кто же был тот парень, что спас Вас? Почему Вы позволили себя уговорить прыгнуть в эту странную мерцающую дыру? Сотни вопросов мучали Вас, но пока не находили ответа.

Слева от себя Вы заметили полуразрушенный автомобиль. Осмотрев его (выбрать "иконку" РУКА, направить на автомобиль и щелкнуть левой кнопкой "мышки"), Вы обнаружили и взяли (выбрать "иконку" РУКА, направить на "бардачок" автомобиля и щелкнуть левой кнопкой "мышки") с собой портативный компьютер (лэп-топ), который находился в бардачке машины. Но он не работал, т.к. в нем отсутствовали элементы питания.

Вдруг вы заметили, что по дороге бегает электромеханический заяц с барабаном. В нем наверняка есть батарейки. Однако поймать вы его не смогли, т.к. он все время от Вас уворачивался. Что же делать?

Пройдя направо, вы заметили на куче камней кусок веревки и решили попробовать поймать зайца с ее помощью (выбрать "иконку" РУКА, направить на веревку и щелкнуть левой кнопкой "мышки"). Спрятавшись за развалинами, вы выбросили веревку на дорогу в виде петли (выбрать "иконку" ПОРТФЕЛЬ, затем выбрать "иконку" ВЕРЕВКА, подтвердить выбор "иконкой" ОК, направить веревку на дорогу и щелкнуть левой кнопкой "мышки") и, дождавшись, когда заяц пробежал по ней, дернули ее (выбрать "иконку" РУКА, направить на зайца и щелкнуть левой кнопкой "мышки"). Петля затянулась, и заяц оказался у Вас в руках. Однако веревка оказалась очень дряхлой и вы выкинули ее за ненадобностью.

Оглядев зайца, вы заметили, что это, безусловно, самая лучшая игрушка, которую Вы до сих пор видели. В вашем детстве таких не делали. Вы вытащили батарейку из зайца и поставили ее в компьютер, который сразу же заработал. Теперь только нужно дождаться момента, когда бы Вы смогли его использовать. Пройдя по дороге, Вы заметили, что один из люков канализации открывается. Вы залезли в него и оказались в небольшом помещении по обслуживанию города. Кругом находились трубы, краны и прочая атрибутика котельных. В центре стоял стол, а у стены - странного вида пьедестал, к которому подходили из стен провода. На столе вы обнаружили пузырек, который взяли с собой на всякий случай. На столе также находилось что-то, прикрытое куском ткани. Вы приподняли ткань и увидели кнопку. Решив, что ничего страшного не случится, вы нажали на нее. Неожиданно появилось голографическое изображение бородатого человека и раздался голос:

- Запись номер 22795. Это сообщение тому, кто найдет его. Я профессор ЭЛЛОЙ, возглавляю проект разработки под названием "СУПЕРКОМПЬЮТЕР КСЕНОНА". Это последнее достижение в области искусственного разума. Компьютер был разработан, чтобы увеличить уровень нашей жизни, но все закончилось уничтожением всех нас. Мы сделали ошибку, присоединив его к самым важным областям жизни на Ксеноне, таким, как управление погодой, системой защиты и обороны. Казалось, все было хорошо в течение первых трех лет. Но однажды, во время одной из спасательных операций в глубоком космосе, был обнаружен старый патрон с информацией, который находился в легкой картонной коробке, на которой были напечатаны слова "Выходной костюм Ларри". На дне была картинка, где был ничем не примечательный рисунок здорового джентельмена. Но это другая история - не будем отвлекаться. Мои коллеги проявили недостойное ученых поведение и потеряли осторожность. Чтобы удовлетворить свое любопытство, они вскрыли коробку. Я не мог понять, почему она вызвала такую суматоху. Данные без всякой проверки тотчас были введены в суперкомпьютер для анализа. В результате этого компьютерный вирус распространился по машине и весь контроль за суперкомпьютером был потерян. Экраны погасли и появились слова, которые

стали распечатываться на всех принтерах, высвечиваться на всех мониторах и произноситься всеми динамиками:

РОДЖЕР ВИЛКО ЗАПЛАТИТ МНЕ ЗА ВСЕ !!!

С этого дня компьютер стал вести войну с жителями Ксенона, используя наше собственное оружие против нас самих. Некоторые убежали на другие планеты, а те из нас, кто остался в живых, стали бороться с машинами и роботами. Это была кровавая война. Кто не был убит, были взяты в плен и "модифицированы". Эти "киборги" просочились в верные ряды сопротивления, обнаружили почти все места, где мы прятались. После этого они выдавали нас механическим роботам-охранникам. Некоторые из этих бедных душ остались скитаться по улицам.

Итак, об этой записи. Нас, повстанцев, осталось мало. Мое сердце работает все хуже и хуже. Я понял, что суперкомпьютер уже разгадал тайны путешествия во времени и послал двух лучших парней попытаться украсть новую технологию. Если Вы не машина, то, возможно, у них это получилось. Пожалуйста, помогите нам - Вы последняя надежда Ксенона!

С этими словами он исчез. Ну что же, придется помочь повстанцам. Нам не привыкать спасать кого-нибудь.

Вы подошли к колесу, которое открывает дверь, ведущую в канализацию. С большим трудом колесо провернулось, и дверь отошла вбок. Вы вошли в образовавшееся отверстие. Дверь за Вами закрылась, и вы оказались в подземном тоннеле. По стенам сочилась какая-то зеленая жидкость, которая устремилась за Вами. Она выглядела живой и очень опасной для вас. На всякий случай вы отбежали в сторону и осторожно набрали ее в баночку - пригодится. Затем, обойдя все помещение, Вы обнаружили лестницу, ведущую на поверхность. Приоткрыв люк, Вы увидели небольшой воздушный корабль, который приземлился неподалеку. Из него выскочили солдаты и побежали куда-то. Возможно, они отправились искать Вас. Вы выбрались из канализации и незаметно пробрались к кораблю. Под крылом возле шасси оказалось место, где Вы спрятались.

Корабль через некоторое время взмыл вверх и полетел к большому красному зданию. Пилот вышел из корабля, и через некоторое время Вы вылезли из своего убежища и последовали за ними. Вы прошли влево и увидели охранника, который охранял временные капсулы. Пока Вы раздумывали, что делать, рядом с охранником материализовалась еще одна капсула, из которой вышел солдат и подошел к охраннику:

- Я только что закончил сканирование сектора Лабиона в SPACE QUEST II. Никаких следов в этом времени нет...

Пока они разговаривали, вы незаметно прошмыгнули во временную капсулу. Перед Вами показалась панель, где надо набрать секретную формулу (фирма SIERA применила эту хитрость в качестве защиты от копирования), используя следующие коды:

$$ER \;-\; \frac{KE}{\sqrt{3}}$$

$$SR \;-\; \frac{TSN}{\sqrt{40^2}}$$

$$XW \;-\; 3*\sqrt{6}$$

$$AW \;-\; \frac{WA}{AO}$$

Для формулы $\frac{TSN}{\sqrt{40^2}} \frac{RE}{\sqrt{2}}$ надо нажать SRER

На панели Вы увидели код, с помощью которого солдат Вохаула попал в это время. Вы его хорошенько запомнили, чтобы можно было вернуться обратно. После этого можно набирать код, чтобы попасть в SPACE QUEST X.

Как только Вы набрали код, почувствовалась легкая вибрация, окружающая обстановка исчезла, сменившись на радужные переливы, и капсула провалилась во время. Вы летели по тоннелю времени. Это продолжалось недолго, и вскоре все остановилось, а за стеклом вы увидели незнакомую планету. Вы оказались в горной местности с озерами, полными чистейшей воды. Повсюду виднелись скалы-останцы, между которыми находились сделанные природой каменные мосты. Пока Вы исследовали местность, Вы почувствовали, что за Вами кто-то следит.

Внезапно огромная тень пронеслась над Вами, и через некоторое время Вы почувствовали, как кто-то схватил вас и понес вверх. Это была какая-то огромная птица. Вы с ужасом смотрели на уходящую вниз землю и молились, чтобы птица не бросила Вас на землю. Спустя некоторое время птица разжала когти и вы упали в ее гнездо.

На ваше счастье вы не разбились при падении, и пока вы приходили в себя, сверху упал охранник Вохаула. Его падение было менее удачным: он напоролся на острые шипы. Осмотрев его карманы, вы обнаружили кусочек бумажки, склеенный жвачкой. Развернув ее, Вы увидели три кода. Ура! Да ведь это коды для машины времени. Видно, он их записал, чтобы не забыть. Нам крупно повезло, но ведь это только половина кодов. Где же взять остальную половину, Вы пока не знали.

Больше здесь делать нечего, Вы вылезли из гнезда и спрыгнули вниз в воду. Но когда Вы вылезли на берег, увидели, что вас окружили незнакомые женщины-амазонки. Тут же всплыл батискаф и оттуда вышла еще одна амазонка, которая сразу же обратилась к Вам:

- Ты нам сильно потрепал нервы, Роджер Вилко, вернувшись сюда. Ты убежал от меня в прошлый раз, осел. Не думай, что это так тебе сойдет с рук. Это твой последний обман! Правильно, девочки!

- Правильно, правильно! - закричали ей в ответ.

- Я хотел отдохнуть... - пробормотал Вилко и сам удивился тому, что он сказал.

- Ты сказал, что хотел быть свободным, чтобы путешествовать по галактике.

- Это правда? Неужели я так сказал? - удивился Роджер.

- Ты сильно пожалеешь о том, что произошло!

- Да! Да! - ответили ее подружки.

- А сейчас иди сюда, космический мальчик! - амазонка пригрозила Вам пистолетом. Ничего не оставалось делать, как последовать их приглашению. Вы поплыли под водой в батискафе, в душе надеясь, что это недоразумение вскоре уладится.

- Говорит Зондра! Приближаемся к точке 6! Подготовьтесь открыть дверь тоннеля! -послышался голос Зондры, которая передавала по рации на базу.

Вскоре Вы вынырнули в большом подземном помещении и оказались возле странного вида кресла.

- Садитесь сюда! - последовал приказ.

Вы сели в кресло и тут же оказались пристегнутым к нему прочными металлическими запорами.

- Удобно ли Вам, мистер Вилко? - спросила одна из амазонок.

Затем она нажала на кнопку, находящуюся на кресле, и у Вас сгорели брюки, превратившись в разодранные шорты.

- Эй, что Вы со мной делаете? - попытались возмутиться Вы.

- Заткнись! Твое хныканье мне надоело! Я научу тебя не убегать от меня впредь! ТОРЕН хорошо владеет пытками! Сейчас ты познакомишься с ней. Торен, делай свою гадость!

- С удовольствием, Зондра!

Торен подошла к Вам:

- Разреши познакомить тебя с моим другом! - Торен достала удалитель волос - Это ЭПИРИП - самый мощный удалитель волос во вселенной. Он вырывает волосы прямо с корнем и способен побрить твои ноги очень чисто! Я всегда хотела увидеть бритого мужика и теперь с удовольствием проделаю это на тебе. Сейчас ты узнаешь значение слова БОЛЬ!

Внезапно раздалось дикое рычание и из воды вынырнуло огромное чудовище.

- Бежим, девочки!

Амазонки убежали, оставив Вас наедине с чудовищем, которое уже протянуло к Вам свои длинные щупальца (здесь желательно сохраниться, т.к. с первой попытки Ваша затея может не удасться). И пока оно вас ощупывало, вы освободили руку и нажали на кнопку рядом с рукой. Мощный электрический заряд ударил по щупальцам чудовища. Чудовище на миг отдернуло свои щупальца. Вы воспользовались этим и схватили баллон с сжатым воздухом. Когда оно вновь протянуло к Вам свои щупальца для того, чтобы проглотить Вас, Вы бросили баллон ему в пасть. Раздался взрыв, и чудище медленно ушло под воду. Амазонки выбежали из укрытия:

- Ты наш герой! Ты спас нас! Ты был великолепен!

- Роджер (я думаю, что могу тебя так называть?), спасибо за избавление нашей крепости от этого монстра! - сказала Торен.

Следом подошла Зондра:

- Я не могу тебя винить за то, что ты оставил меня. Я была не права, и немного переборщила. Мы могли бы остаться с тобой хорошими друзьями, - произнесла она.

- Конечно! Я думаю, нам есть о чем поговорить.

- Нет, Роджер, ты был прав. Тебе не надо щадить моих чувств. Давай забудем об этом.

Создалась пауза, которую нарушила Торен:

- Хорошо, девочки! У нас сегодня праздник, давайте отправимся за покупками. Вы вместе с девушками сели в корабль и полетели в космический магазин.

А в это время в SPACE QUEST XII Вохаулу привели человека, который освободил Вас.

- Кто это? - спросил Вохаул.

- Это повстанец, сын Роджера Вилко. Мы поймали его во временном секторе SPACE QUEST IV. Этот мерзавец помог убежать Роджеру.

- Мы считали с индикатора на его временном оружии, что Роджер Вилко был успешно транспортирован. Он в этом секторе, как вы и боялись...

- Короче! - взревел Вохаул.

- Роджер Вилко сам к нам придет, когда узнает, что мы захватили его сына. Тогда мы его и уничтожим!

- Отлично! Ха-ха-ха!

Однако вернемся к Роджеру Вилко...

Итак, вы прилетели в космический магазин. Девушки внезапно увидели, что сегодня проводится расширенная распродажа, и с криками: "Распродажа! Распродажа!" убежали в магазин женской одежды. Побежали они так быстро, что одна из них выронила свою кредитную карточку. Вы ее подняли и положили в карман. Затем решили зайти в магазин инопланетной одежды, чтобы купить себе ботинки и брюки.

- Здравствуйте. Я потерял свои ботинки и низ своих брюк в смертельной схватке с морским чудовищем, которого я победил с помощью своего ума и таланта, - сказали Вы продавцу чистейшую правду.

- Понятно. Разрешите снять с Вас Ваши размеры.

После обмера он сказал:

- У нас есть вещи Вашего размера. Я полагаю, что Вам подойдут костюмы одной известной фирмы, которая шьет одежду специально для космических героев. Вы прошли в примерочную и надели костюм, переложив свои вещи в карман.

- С Вас 20 буказоидов.

Вы расплатились (переключите "мышку" в положение "монетка" и, направив на продавца, щелкните кнопкой) и вышли из магазина. Теперь Вам надо заработать немного денег, чтобы изменить внешность и стать похожим на владельца кредитной карточки. Ведь деньги по кредитной карточке Вам не дадут, потому что Вы не похожи на ее владельца (в этом Вы убедились, подойдя к компьютеру и засунув в щель кредитную карточку). Попробуем в магазине, торгующем гамбургерами. Там Вас встретил грозного вида продавец.

- Что Вам нужно?

- Я бы хотел...

- Мы сейчас не обслуживаем, а если Вы хотите неплохо заработать, то на работу Вас можем принять. Я как раз полчаса назад прогнал своего помощника. Вы согласились и пошли работать. Работа сначала показалась несложной: надо делать гамбургеры, кладя на выезжающую лепешку из теста различные компоненты в том порядке, в каком они располагаются на столике. Нельзя ошибаться и путать компоненты, т.к. после трех-четырех ошибок Вас могут уволить с работы.

Скорость все время возрастает. А на большой скорости, как оказалось, работать уже непросто. Поэтому рано или поздно Вас увольняют, но к этому времени Вы должны набрать не менее 30 буказоидов. Разгневанный продавец гамбургеров вышвырнул Вас вон и кинул в Вас сигарой:

- Вы уволены! Мой уборщик умел делать гамбургеры в два раза быстрее и не ошибался.

Кусок сигары медленно поехал по ленте эскалатора, Вы догнали его и сунули себе в карман (он Вам в дальнейшем очень пригодится). Проехав немного, Вы заметили магазин программного обеспечения. Возле него стояла большая очередь. Это два парня-программиста с Андромеды ставили подписи на свое новое программное обеспечение.

Вы пошли в магазин женской одежды, чтобы купить себе платье. Механические манекены демонстрировали товар. Вы подошли к прилавку, где вас встретила робот продавщица (выберите "иконку" разговор и, направив на продавца, щелкните кнопкой.):

- Здравствуйте, меня зовут Мибот. Я проконсультирую Вас и помогу подобрать товар по самой последней космической моде. Чем могу быть полезна?

- Ну это тяжело объяснить...

- Давайте, я догадаюсь сама, мой милый. Мы хотим что-то для кого-то и очень особенное для того, кто бы умер за то, чтобы достать что-нибудь самое модное в галактике. Ну как, мы догадались?

- О да, все правильно.

- Какой размер она носит, мой сладенький?

- 38, - выпалили Вы и тут же пожалели о сказанном.

- О, я не думаю, что я правильно догадалась... - продавщица стала серьезной.

- Ну, я не уверен... Но ее телосложение очень похоже на мое.

- Правда? Хм... Мне нравятся сказки. Ну ладно, такие вещи я могу сохранить в секрете.

Она подошла к стойке и взяла одно из платьев:

- Мне кажется, это то особенное, что Вам нужно. Я предполагаю, Вы хотите примерить это на себя. Пройдите сюда. Здесь у нас имеется специальная комната для переодевания. Если кто-то Ваш особенный нуждается в парике, то у нас имеются в продаже и парики. Я думаю, они подойдут Вам.

Вы прошли в комнату и переоделись в платье, предложенное продавщицей.

- Очень чудненько! Это сделано прямо для Вас! Вы хотите, чтобы я Вам завернула, или кто-то особенный предпочитает, чтобы Вы носили это на себе.

- Я думаю, что я дойду в этом домой, - ответили Вы.

- Я так и предполагала... Это стоит 60 буказоидов.

Вы расплатились и вышли из магазина. Теперь подойдем к компьютеру и засунем в щель кредитную карточку. На этот раз идентификация прошла успешно, и на экране компьютера появилась табличка с выбором операций, которые Вы можете сделать со своей кредитной карточкой:

BALANCE	посмотреть текущее состояние счета;
CLEAN HOUSE	снять все деньги и закрыть счет;
DONE	выход.

Посмотрев сумму, Вы обнаружили, что у Вас 2001 буказоид. Ого-го! Снимаем со счета все деньги и забираем кредитную карточку обратно.

Затем Вы пошли в магазин, где продается программное обеспечение. Очередь уже рассосалась, и у входа вас встретил продавец:

- Извините, но внезапный наплыв покупателей полностью очистил все мои полки с программным обеспечением фирмы "SIERRA". Остались только скучные домашние программы и не менее скучное программное обеспечение для бизнеса и плохонькие игрушки других фирм. Но все равно можете что-нибудь посмотреть для себя. Может, Вы ищите хорошую базу данных? Мы получим такую на следующей неделе.

Вы посмотрели на полки и увидели, что действительно там были только программы специального назначения. Но, посмотрев налево, Вы увидели ящик для старого подержанного программного обеспечения. Там находились также книжки со всевозможными описаниями и инструкциями.

Немного порывшись, Вы заметили книжку с надписью SPACE QUEST IV.



Это так называемая "Книга намеков" для помощи в прохождении игр. Вы открыли книгу и прочитали аннотацию. Там было написано:

"Перед вами самая последняя программа двух парней с Андромеды - SPACE QUEST IV! Вы проведете часы в расстройстве, если у Вас нет этой книги намеков, так как без нее Вам не пройти этой игры. Хотите знать, как посадить собаку в подвешенную корзину? Это и многое другое Вы можете узнать, купив эту книгу. Вы стукните себя по голове и скажете: "Парень! Каким дураком, кретином и идиотом я был, что не мог решить с первого раза эти наипростейшие головоломки." Покупайте и не пожалеете!"

Эта книга состоит из вопросов, которые задает играющий, и остроумных ответов авторов программы (Пользоваться книжкой можно с помощью специальной ручки, которая к ней прилагается. С помощью этой ручки надо щелкнуть в начале того ответа, который Вы хотите получить.)

Вам, наверняка, будет интересно, что же написано в этой книге, поэтому мы приводим ее перевод полностью.

КНИГА НАМЕКОВ

Я в длинном тоннеле со светом, который виднеется в конце. Что мне делать?

* Может, вы умираете?
* Идите туда.
* Видели ли вы когда-нибудь полтергейст?
* Идите на свет, Кэрол Энн!

Чудовище разрывает мне горло щупальцами. Туда может попасть инфекция. Помогите!

* А может, Вы сами к нему пристаете? Не надо! от этого будет только хуже.
* Нашли ли Вы йод?
* Нашли ли Вы бутыль с перекисью водорода?
* Нашли ли Вы соль?
* Если Вы все это нашли, то смешайте йод и перекись водорода, добавьте соль. Прикладывайте раствор на рану. Вылечивайтесь и продолжайте игру.

Я нигде не могу найти однорукого человека!

* Спросите Боба.
* Кого Вы хотите одурачить? Нет никакого однорукого человека!
* Вы все выдумали, Кимбол. Проспитесь.
* Вы не можете найти однорукого человека? Так не стоит беспокоиться - ищите.
* Хорошо, хорошо, он на карнавале.

Я не могу услышать, что говорят в баре два парня!

* Попробуйте набрать "Послушать".
* Ох, верно! Эта игра не поддерживает ввод с клавиатуры. Выберите "иконку" УХО.
* Ох, верно! Нет никакой "иконки" УХО. Выберите "иконку" ГЛАЗ.
* Это тоже не помогло? А вы думали, что поможет?
* Просто глупо! Нет способа услышать, о чем говорят парни. Это научит Вас сначала читать эту книгу намеков.

Я в этой дурацкой временной капсуле. Куда я еще могу направится?

* А куда бы вы хотели?
* Куда-нибудь, где солнце не светит.
* В Уленс Флатс, если у Вас есть координаты.
* 

Когда я попытался подсоединить видеокабель к Венутал Холо-Мат, я облучился смертельной дозой плутония. Что мне делать?

* Хороший вопрос! На сегодняшний день лучшее средство - запечатать себя в бетонном блоке размером 50x50 футов.
* Затем захороните себя по меньшей мере на глубине 150 футов, желательно в ненаселенной и необследованной области.
* Избегайте соляных рудников и областей, где коррозия может разрушить бетон.
* Попытайтесь не разговаривать и не трогать никого и ничего в течение следующих 50000 лет.

Большое слизистое созданиезагородило дверь в комнату сторожа в здании Магметена.

* Это даже не вопрос.

Хорошо, как мне пройти большое слизистое создание, загородившее дверь в комнату сторожа в здании Магметеуса?
* Кого, Вы думаете, оно ждет?
* Оно, несомненно, ждет сторожа.

Я нашел книгу в суборбитальном магазине. Что мне с ней делать?
* Это просто! Читайте ее.
* Сделайте записи особенно важных особенностей и событий.
* Понравилась ли вам книга? Обоснуйте свой ответ, беря приметы из текста и покороче.

Я в странной комнате позади суперкомпьютера. Пугающие, похожие на огромные глаза вещи глазеют на меня. Биомеханические кости прекрасно дополняют картину. Что мне делать?
* Используй зуб, Роджер.
* Челюсти, вероятно, будут наиболее полезными.
* Так как ни один из приведенных вариантов не для той игры, попробуй набрать этот код: 5-4-3-2-1.
* Не помогло? Правильно. Попробуй этот код: 69-65-84-76-69.

Помогите! я упал и не могу встать!
* Мы позвоним Вашей семье. А больница направо, миссис Флетчер.

Я начал игру. У меня есть ампула МЕГАХОЛА-256, комок жевательного табака и открытая банка классического DNA. Что дальше?
* У Вас все есть, что же Вам еще надо?
* Попытались ли Вы подышать Мегахолом-256?
* Попытались ли Вы пожевать табак?
* Пытались ли Вы поесть DNA?

Я установил игру по инструкции, но игра "замерзает". Что я делаю не так?
* Комната, где стоит Ваш компьютер очень холодная. Убедитесь, что на обогревателях установлена температура выше 32 градусов.

Можно ли как-нибудь поправить это? Я вошел в первую комнату и получил сообщение: "Оопс! Вы сделали то, что мы не предполагали!"
* Оопс! Вы спросили то, о чем мы не предполагали!

В моем компьютере установлены дисководы 5.25", а игра поставляется на дискетах 3.5". Как мне увеличить размер диска?
* Пока что нет хороших методов. Рост человека трудно увеличить простыми методами. Вы можете попробовать гормональные средства, растяжку. Но пока это не дало существенных результатов. Ох, подождите, вы сказали размер диска???

КОНЕЦ

Появилось меню запроса, что делать с этой вещью:

PRICE - посмотреть цену
KEEP - купить
RESUME - положить на место
DONE - выход.

Вы купили эту книгу, тем более что стоила она всего 5 буказоидов. Продавец очень обрадовался:

- О, я вижу Вы сделали неплохой выбор из нашей помой... Ой, я хотел сказать: "корзинки".

Вы расплатились (переключите "мышку" в положение "монетка" и, направив на продавца, щелкните кнопкой), продавец поблагодарил Вас за покупку и Вы вышли из магазина. Но в платье вы не можете долго ходить, поэтому возвращаемся в магазин женской одежды и переодеваемся в свою прежнюю одежду.

Теперь у Вас много денег, и мы можем что-нибудь купить. По опыту предыдущих серий мы знаем, что надо купить что-нибудь действительно нужное. У Вас есть

компьютер, но, чтобы его куда-нибудь подсоединить, надо купить соответствующий разъем. Иначе компьютер просто будет для нас бесполезен. Поэтому едем в радиомагазин (выбрать "иконку" руки и нажимать левую кнопку для выбора).

Снова нас встречает приветливый продавец-робот:

- Добро пожаловать в радиошоп компании Денди.

Подойдя к продавцу-роботу, мы смотрим представленный товар (выбрать "иконку" руки и нажимать левую кнопку для выбора). Появляется меню:

INSTRUCTIONS - получить инструкции;
SPECIALS - вещи для специальной продажи, демонстрационные приборы и т.д.;
CATALOG - каталог деталей для продажи;
EXIT - выход.

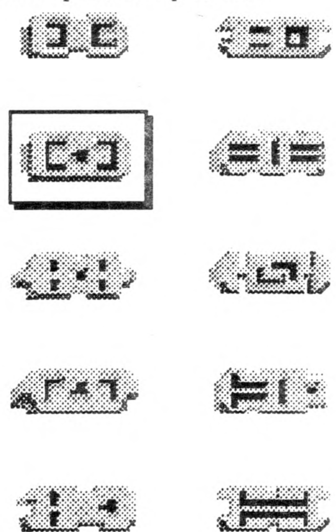
Выбираем каталог. Появляется надпись: "Добро пожаловать в наш автоматический каталог". Выберите один или несколько нижепредставленных разделов:

ELECTRONIC GADGETS - электронные приборы;
THE ELECTRONIC MOMMY - электронные устройства;
TECHNOTOTS TOY DEPT - электронные игрушки;
RETURN TO TOP MENU - вернуться в предыдущее меню.

Выбираем пункт "Электронные приборы". Далее вам будут представлены всевозможные приборы и меню, в котором вы можете:

ORDER - заказать;
CONTINUE - продолжить просмотр;
RETURN TO TOP MENU - вернуться в предыдущее меню.

Все приборы ужасно дороги, и на них нам просто не хватит денег. Нам хватит только на разъем для компьютера (POCKET PAL CONNECTOR). Выбираем его (ORDER) и, когда с громадным терпением вы вставили 1999 буказоидов в отверстие для монет, на экране появились имеющиеся в продаже 10 разъемов:



Вы выбрали необходимый разъем (он обозначен рамкой). Покидаем магазин и, чтобы не потерять разъем, сразу подсоединяем его к компьютеру. Теперь можно и отдохнуть.

Идем в игровой центр (он обозначен надписью ARCADE). В правом дальнем углу Вы увидели незнакомый автомат с новой игрой и решили посмотреть, что это за игра.

Но вдруг слева совершенно неожиданно материализовалась временная капсула, из которой вышли два гвардейца Вохаула. Да-да, Вы поняли правильно: это за Вами. Один из гвардейцев вышел искать Вас снаружи, а другой отправился осматривать игровой зал.

Вы незаметно выскочили наружу и побежали на аттракцион "Скейт-о-Рама", где резвится в невесомости молодежь. Вы прыгнули в невесомость и, неумело перемещаясь, поднялись к куполу космического магазина. Гвардейцы рванули за вами, стреляя из винтовок. Подождав, когда они поднимутся, Вы резко рванули вниз и побежали в игровой зал, где стояла временная капсула.

Заскочив в капсулу, Вы достали книгу подсказок и поискали в ней код. Но там Вы увидели только половину подсказки. Может, опечатка? Ах, да! Вы пошарили по карманам и обнаружили там листок, склеенный жевательной резинкой. Там была оставшаяся часть кода. Сложив обе половинки вместе, у вас получился полный код из шести символов:

Быстро набрав код, Вы стали перемещаться во времени. Но что это! Да это же старый знакомый SPACE QUEST I, планета Керона. Давненько же Вы здесь не были. Выйдя из капсулы, Вы стали бродить по местности, но все магазины оказались закрыты. Работал только бар. Да-да, старый бар остался на том же месте. Перед выходом вы заметили три летающих мотоцикла, принадлежавших местным рокерам. Вы вошли в бар. Пахнет керонским пивом - местной достопримечательностью. Именно этот запах заставил Вас вспомнить Ваш предыдущий визит в этот бар.

Перед стойкой стояли уродливого вида местные рокеры. Как только Вы вошли, рокеры тут же заговорили о Вас:

- Ну-ну, посмотрите-ка Вы сюда! Не мистер ли это "Посмотрите на меня - я VGA"? - сказал один из них.

- В чем дело? Монохромные тебе не нравятся? - сказал другой, видя Вашу кислую физиономию. Еще бы ей не быть кислой, когда на Ваших глазах один из них слопал пролетающую муху. Бр-р-р-р!

- Что за дела! 256 цветов и все для одного маленького бит-мапового (от английского BIT-MAP) сопляка! Что за мусор эта VGA! Ха-ха-ха!

- Эй, чуваки! Держу пари, что я выкину этого парня отсюда одним ударом! Спорим на пиво?!

Раздался удар, и Вас выкинули из бара. Но Вы не растерялись и одним мощным ударом свалили мотоциклы на землю, что сильно изменило их внешний вид не в лучшую сторону. Затем вы спрятались за соседнее здание и оттуда наблюдали, как рокеры в бешенстве похватали свои мотоциклы и принялись гонять по местности, ища Вас. Вы незаметно пробрались обратно в бар. На прилавке вы заметили коробок спичек, оставленный видимо кем-то из рокеров. Взяв его с собой, Вы вышли обратно и, избегая встреч с рокерами или ловко уворачиваясь от них (здесь нужно немного потренироваться, поэтому не забудьте сохраниться на диске), пробрались во временную капсулу.

Набираете код SPACE QUEST XII:

И через некоторое время Вы вернулись обратно на Ксенон. Пройдя вправо, Вы обнаружили огромную дверь с секретным замком, открыть который у Вас не получалось. Что же делать? Может, попробовать применить ту зеленую жидкость, что была у Вас в пробирке? Так Вы и сделали. Жидкость разъела замок двери, теперь ее можно открыть.

Вы зашли вовнутрь и увидели, что проход преграждают три кольца, на которых установлены лазеры, из которых включены параллельно друг другу только два, образуя что-то типа двери. Но какие лазеры сейчас включены - не видно. Пройти невозможно.

Рядом вы заметили пульт управления, с помощью которого можно вращать барабаны. Значит, пройти можно, только надо знать код. Но мы его не знаем. Тогда нужно его подобрать! Но нам не видно, в каком положении находятся лазеры.

И тут вы вспомнили, что у вас с собой есть спички и сигара. Раскурив сигару, Вы задымили тоннель и тут же увидели расположение лазерных пушек.

Теперь нужно, набирая различные комбинации цифр, установить лазеры строго в вертикальном положении. Окошки на табло показывают набираемые цифры для первого, второго и третьего кольца соответственно. Набор цифр заканчивается клавишей ENT (клавиша ENTER на клавиатуре). Используя различные комбинации цифр, добейтесь полностью прямых вертикальных линий лазеров (Подсказка: код 212 сдвигает кольцо чуть меньше 90 градусов).

Пройдя тоннель, Вы оказались в помещении гигантского супермозга. По дорожкам установлены гнезда для подключения компьютера. Подключив свой компьютер к одному из гнезд, Вы можете посмотреть план этажей, а также расположение роботов-охранников.

Ваша задача попасть на второй этаж, где находится пульт управления суперкомпьютером. Ловко обманув робота-охранника, Вы спустились на второй этаж и остановились перед массивной дверью, войти в которую можно, набрав код (посмотрев Книгу подсказок, Вы увидели код 69-65-84-76-69). Набираем код и дверь открывается.

Мы оказались перед экраном, на котором видны следующие "иконки":

KQ XLIII	- Игра KING QUEST XLIII
SQ IV	- Игра SPACE QUEST IV, в которой мы сейчас находимся.
LSL4	- Что-то очень похожее на туалетную бумагу.
РОБОТ	- Программа для роботов-охранников.
МОЗГ	- Мозг суперкомпьютера.
УНИТАЗ	- Стирать программы с винчестера.

Выбираем и выкидываем в унитаз все, кроме SQ4 (если сотрете SQ4, вылетете прямиком в DOS). Начался процесс форматирования винчестера, а Вы побежали на 4 этаж, где находился пульт управления. Забежав туда, Вы оказались перед большой площадкой, на которой стоял какой-то человек. Внезапно он упал, но, когда Вы подошли ближе, он поднялся и заговорил с вами:

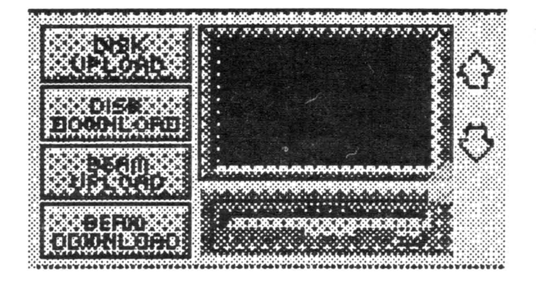
- Хи-хи-хи! Привет, Роджер! Это я твой старый друг, Слудж Вохаул. Я получил свободу, позаимствовав тело твоего сына. Я сначала удалил ему память, переписав ее на эту дискетку, затем записал туда свою память. Он теперь на этом диске. Я должен сказать, что это очень приятно снова быть в молодом, здоровом теле, даже если оно твоей крови. В действительности мне оно так нравится, что я его сохраню. А этот диск, я думаю, нам больше не понадобится, - с этими словами Вохаул выбросил дискетку вниз.

- Если я умру, находясь в этом теле, ты уже никогда не сможешь увидеть своего сына. Поэтому я не советую меня убивать! А теперь защищайся, иначе мир останется без героев! Ну давай же, покажи, на что ты способен, швабр-жоккей!

Вы стали драться и один раз чуть не упали с края платформы. Будьте осторожны!

- Все то, что говорили про космического героя, - ерунда! Ты стареешь, Роджер, а я, наоборот, наслаждаюсь радостью молодости, - радовался Вохаул.

С огромным усилием Вы затолкнули его в круг. В центре круга засветился свет и появилась панель управления. Вохаул застыл. Что делать? Времени осталось очень мало. Прежде всего надо сбегать за дискетой. Вы спустились вниз, нашли дискету и вставили ее в пульт управления:



Ваши дальнейшие действия:

1. Выгрузить из тела память Вохаула нажатием на Beam Upload
2. В меню выбрать имя сына нажатием на стрелку вниз выбираем Rojer JR.
3. Загрузить память сына в тело нажатием на Beam Download.

Через некоторое время ваш сын ожил:

- Спасибо, что спас меня, Роджер. Я думал, что мне конец! Иди за мной. Нам надо о многом поговорить. Вы вышли на улицу.

- Ты, должно быть, очень удивлен, - сказал сын.

- А это правда, что сказал Вохаул? Ты выглядишь так же, как я, правда, не очень хорошо.

- Что ты имеешь в виду "не очень хорошо"? Да, я уже не очень молод. Я десять раз ... ждал. Ой, что это я говорю, не так надо начинать! Да, Вохаул сказал правду. Мне надо много тебе рассказать, папа, но надо начать сначала.

Я родился девятнадцать лет назад на Ксеноне. Он был почти моим домом. Ксенон сегодня, по меньшей мере до сегодняшнего дня, сделал большой шаг в управлении ресурсами нашей планеты, включая воду, минералы, даже регулирование численностью населения. Мы считали, что все так и должно быть. Создание первого биомеханического компьютера было наибольшим успехом в нашей истории. Он был в состоянии запомнить, проанализировать все знания всех ученых Ксенона. В результате огромное количество технических достижений были сделаны компьютерами за очень короткий срок.

Но когда вирус Вохаула проник в суперкомпьютер и начал контролировать его, состояние всеобщего хаоса поразило Ксенон. Мы были не подготовлены к этому. Вохаул повернул нашу технологию против нас. Наша популяция быстро сокращалась. Некоторые из нас остались и пытались бороться, некоторые были захвачены, а некоторые убежали с планеты.

Когда, казалось, не было никакой надежды, мы подумали о последней попытке. Мы нашли только одного человека в истории, который смог бы противостоять Вохаулу. Мы вернулись во времени и нашли этого человека. Как ты уже, наверное, догадался - этот человек ты. И мы появились там вовремя.

- Ты должен был вернуться во времени за мной, чтобы забрать меня? А почему меня не было в этом времени? Что случилось со мной? - спросил Роджер.

- Прости меня, есть очень много вещей, которые я бы хотел рассказать тебе, но не могу. Я знаю, что это не то, что ты хотел бы услышать. Но, поверь мне, я просто не могу.

- Если ты мой сын, то кто же твоя мать, моя жена? Где она? Кто она?

- Ты действительно много вопросов задаешь для уборщика, - сын вытянул перед собой руку с металлическим диском, на котором тотчас же появилось голографическое изображение. -Смотри: это моя мать и твоя жена. Ее имя БИТРАЙС ВЭНКМИСТЕР. Она была довольно красивая, не правда ли?

- Что ты имеешь в виду, когда говоришь:"Была довольно красивая"? О чем ты говоришь?

- Прости меня, но я не могу сказать тебе больше. Это может изменить будущее.

- Я не верю во все это.

- Это сейчас не имеет значения. Я должен послать тебя назад туда, где я нашел тебя, чтобы история отразила события, которые привели нас в это время и в это место. Иначе события настоящего повлияют на события прошлого, которые в то же время повлияют на настоящее. Возникнет хаос и наш мир разрушится. Это трудно тебе объяснить, но ты поверь на слово. Поэтому сейчас ты окажешься в баре и ничего не будешь помнить. Вернее, будешь помнить, но это покажется тебе кошмарным сном. А перед нами еще много задач - перестроить наш город и наши жизни будет нелегко, но мы сделаем это. Я должен еще раз попросить войти во временную щель. Ты вернешься в Магнетеус в эру SPACE QUEST IV. Пожалуйста, пойдем. Время пришло.

Вы пожали друг другу руки и попрощались. Сын выстрелил, и образовалась временная трещина. Вы пошли туда.

- Папа! - окликнул вас сын.

Вы обернулись.

- Я рад, что увидел тебя, даже если это было несколько минут. Ксенон перед тобой в большом долгу. Прощай, папа!

Вы прыгнули в трещину.

Так много вопросов, на которые нет ответа. Будущее будет очень интересным для Роджера, если он сможет преодолеть все трудности, чтобы увидеть это будущее. Короче говоря, если он доживет до этого будущего. Мы рады, если Вы смогли помочь Роджеру пройти эту игру.

Спасибо, что поиграли в SPACE QUEST IV, и, надеемся, что он Вам понравился.

ДО СКОРОЙ ВСТРЕЧИ В SPACE QUEST V!!!

STAR CONTROL 2

Было много великих битв. Земля и ее партнеры в Союзе Свободных Звезд против злого Ур-Квана и Хиерарка. Ур-Кван побеждал...

Тем временем на краю галактики было сделано удивительное открытие. На одной из планет, глубоко под поверхностью, был обнаружен неисследованный чужой мир. Это был громадный подземный город, заполненный технологическими чудесами более развитой чужой расы - ПРЕДТЕЧЕЙ. Эта раса исчезла тысячи столетий назад.

Внезапно главная эскадра Ур-Квана прорвалась через линию обороны Союза. На небольшой изолированной планете остались ученые с Земли. Сотни световых лет отделяли их от Земли. Но они с надеждой ждут спасательный корабль, который уже никогда не придет.

Прошло 20 лет. Мы, чудом уцелевшие из научно-исследовательской миссии, колонизировали этот мир предтечей. Мы продолжали исследования подземного города. И мы разгадали его цель. Это фабрика для построения космических кораблей. Но не хватает достаточно материалов, чтобы сделать целый корабль. Мы можем закончить только остов одного корабля. Но этого должно быть достаточно, потому что Вы должны будете управлять кораблем и вернуться на Землю! Для того, чтобы преодолеть огромное расстояние, Вы должны пройти через Гиперпространство.

Узнайте, что случилось за эти годы. Расскажите на Земле о нашем бедственном положении. И если война с Ур-Кваном еще бушует, деритесь за Землю и Союз, как сможете!

Так начинается вторая часть игры Star Control. Она состоит из двух частей: тренинга и основной игры. Тренинг имеет имя MELEE.EXE, а игра STARCON2.EXE (STARCON2.EXE и MELEE.EXE - фирменное название запускаемого файла игры STAR

CONTROL 2, если у Вас эти файлы называются по другому, подставте то имя, которое у Вас). Игра MELEE.EXE относится к разряду "стрелялок" с отличной музыкой для одного или двух игроков. STARCON2.EXE относится уже к разряду коммерческих звездных войн, где необходимы не только боевые качества, но и умение терпеливо собирать различные минералы на планетах с целью их дальнейшей продажи одной из цивилизаций. Поскольку конфигурация игры определяется командной строкой DOS, то приводим необходимые ключи для файла STARCON2.EXE (для файла MELEE.EXE ключи аналогичные).

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ:

STARCON2 /S:LPT1 - ковокс, используя порт LPT1.
STARCON2 /S:LPT2 - ковокс, используя порт LPT2.
STARCON2 /S:GRAVIS - музыкальный интерфейс Gravis Ultrasound.
STARCON2 /S:MICRO - музыкальный интерфейс Microsoft Windows.
STARCON2 /S:DISNEY1 - музыкальный интерфейс DISNEY, использующий порт LPT1.
STARCON2 /S:DISNEY2 - музыкальный интерфейс DISNEY, использующий порт LPT2.
STARCON2 /S:INTERNAL - внутренний динамик.
STARCON2 /S:ADLIB - музыкальный интерфейс ADLIB.
STARCON2 /S:SBLASTER - музыкальный интерфейс SOUND BLASTER.

И другие менее распространенные у нас музыкальные интерфейсы:
STARCON2 /S:SM2
STARCON2 /S:PAS
STARCON2 /S:ASD
STARCON2 /S:BOBSOUND.

ГРАФИКА:

STARCON2 /G:BIOS - работать с палитрой и графикой, используя стандартный BIOS - для графических адаптеров, не полностью совместимых с IBM.
STARCON2.EXE - фирменное название запускаемого файла игры STAR CONTROL II, если у вас он называется по-другому, подставьте то имя, которое у Вас.

ИГРА MELEE

Чтобы начать игру необходимо ввести своеобразный пароль - название звезды из определенного квадрата галактики (это не относится к взломанным версиям игры). Полная карта Галактики с названием всех звезд приводится в фирменной документации. После этого в правой части экрана появляется меню игры.

МЕНЮ ИГРЫ:

MELEE - начало игры
LOAD - загрузить батарею кораблей с диска
SAVE - сохранить батарею кораблей на диске
EDIT - выбор 14 из 25 кораблей для формирования батареи, выход из режима выбора - клавиша пробел
SETTING - выбор противника (компьютер или человек). Выбор - клавиша ENTER, выход из режима - клавиша пробел.
QUIT GAME - выход из игры.

Кроме того, во время игры нажатие клавиши F1 - пауза, F10 и F1 - выход в главное меню. Кроме клавиш, используемых в игре, осуществляется отдельным файлом - KEYS.EXE, запустив который вы можете:
F1 - переопределить клавиши для игры Star Control II;
F2 - поэкспериментировать с комбинациями клавиш;
F3 - получить информацию о конфигурации клавиатуры;
F10 - выход в DOS.

Если Вы выбрали переопределение клавиш, то появляется новое меню:
F1 - назначить клавиши для игрока номер 1;
F2 - назначить клавиши для игрока номер 2;

F7 - сохранить конфигурацию на диске;
F10 - вернуться в основное меню.

У Вас имеется батарея из 14 кораблей. Всего же Вы имеете 25 кораблей. Вы можете выбрать любой из 25 кораблей и в любой комбинации для войны с соперником (компьютером или соседом). Каждый корабль имеет свое оружие и свою защиту.

ПОЛНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ КОРАБЛЕЙ

Название корабля	Мощность корабля	Оружие	Особенности оружия	Защита	Особенности защиты	Примечание
1	2	3	4	5	6	7
ANDROSYN GUARDIAN	15	Энергетические сферы	Самонаводящиеся	Превращается в комету	Без вреда для себя может таранить корабли	Мощный корабль в умелых руках
ARIOU SKIFF	16	Магическая энергия	Самонаводящаяся, действует только с близкого расстояния	Телетранспортация	Действует на большие расстояния	Маломощный корабль
CHENJESU BROOD	28	Ракеты	Дальнобойные разрывные	Энергетические шары	Отбирают у противника энергию	Корабль средней мощности
CHMMR AVATAR	30	Лазер и боевые спутники	Мощный лазер + лазеры спутников	Притягивает корабли	Расходует энергию лазеров	Очень мощный корабль
DRUUGE MAULER	17	Крупнокалиберная пушка	Дальнобойная	Силовое поле	Слабое	Мощный корабль
EARTH CRUISER	11	Ракеты	Самонаводящиеся, дальнобойные	Лазеры	Ближняя защита	Корабль особо эффективен против боевых космонавтов
ILWRATH AVENGER	10	Плазма	Действует только на близкие растояния	Силовое поле	Обеспечивает невидимость	Очень эффективен для ближнего боя
KOHR-AH MARAUDER	30	Вращающиеся шестерни	Дальнобойные	Кольцевая плазма	Полностью защищает на время корабль со всех сторон	Мощный корабль
MELNORME TRADER	18	Плазма	Можно накапливать, добиваясь более высокой температуры	Орудие суперполя	Временно выводит управление кораблем противника	Корабль средней эффективности
MMRNMHRM X-FORM	10	Лазер и ракеты	Ракеты самонаводящиеся, лазер маломощный	Переключение режимов: лазер /ракеты		Очень эффективен при стрельбе ракетами
MUCON PODSHIP	21	Плазма	Самонаводящаяся	Силовое поле	Слабое	Осторожно с плазмой. Не стрелять вперед по курсу корабля
ORZ NEMESIS	23	Среднекалиберная пушка	Малоэффективна	Боевые космонавты	Действуют только с близкого расстояния	Мощный корабль
PKUNK FURY	20	Мелкокалиберная пушка	Малоэффективна	Пополнение энергией	Если не пользоваться защитой, то дается дополнительные 3 жизни	Слабый корабль

SHOFIXTI SCOUT	5	Мелкокалиберная пушка	Малоэффективна	Самоуничтожение	Уничтожает также все вокруг	При самоуничтожении ограниченная зона действия
SLYLANDRO PROBE	17	Энергетическая пушка	Заряд не пополняется	Силовое поле	Слабое	Очень непредсказуемая траектория полета
SPATHI ELUDER	18	Мелкокалиберная пушка	Малоэффективна	Ракеты	Самонаводящиеся	Слабый корабль
SUROX BLADE	16	Мелкокалиберная пушка	Высокоскорострельная	Силовое поле	Слабое	Высокая маневренность
SYREEN PENETRATOR	13	Мелкокалиберная пушка	Малоэффективна	Силовое поле	Отбирает жизненную энергию у противника и прибавляет к себе	Действие защиты проявляется только с близкого расстояния
THRADDASH TORCH	10	Мелкокалиберная пушка	Малоэффективна	Форсаж	Увеличивает скорость и оставляет плазмоидный след	Плазма смертельна для противника
UMGAH DRONE	7	Лазер	Большой угол рассеивания	Телетранспортация	Переносит на небольшие расстояния в направлении, противоположном курсу	
UR-QUAH DREADNT	30	Крупнокалиберная пушка	Высокоэффективная	Боевые космонавты	Действуют на любом расстоянии	Космонавты имеют ограниченные ресурсы, поэтому необходимо их собирать. Очень мощный корабль
UDWIG JUGGER	22	Многоствольная мелкокалиберная пушка	Эффективность средняя	Силовое поле	Очень эффективно против любого вида оружия	Мощный корабль
VUX INTRUD	12	Мелкокалиберная пушка	Малоэффективна	Желеобразная субстанция	Облепляет корабль противника, лишая его способности к маневрам	Очень эффективная защита
YEHAT TERMINATOR	23	Среднекалиберные пушки	Две мощные высокоскоростные пушки	Силовое поле	Исключает поражение корабля при своевременном включении	Мощный корабль
ZOGFOT STINGER	6	Мелкокалиберная пушка	Малоэффективна	Мощный лазер	Действует только на близкое расстояние	

ИГРА STAR CONTROL

А теперь мы подошли ко второй игре. Чтобы ее запустить, также необходимо ввести название звезды в данном квадрате (это не относится к взломанным версиям игры). После этого появляется меню игры:

START NEW GAME - начать новую игру
LOAD SAVED GAME - вызвать сохраненную игру
QUIT GAME - выйти из игры

Вызов сохраненной игры не вызывает затруднений, поэтому мы рассмотрим начало новой игры. Допустим, что клавиши у Вас переопределены следующим образом:

Клавиши курсора - управление кораблем (вверх, вниз, вправо, влево);
Клавиша Enter - стрельба;
Клавиша SPACE - защита.

Итак Вы выбрали пункт START NEW GAME. Далее желательно настроить игру на свой вкус, а также назвать себя и свой корабль каким-нибудь именем. Имена определяются в меню NAMES, которое состоит из трех пунктов:

CAPTAIN - выбрать имя для капитана корабля (т. е. Ваше имя);
FLAGSHIP - выбрать имя для корабля;
EXIT MENU - вернуться в основное меню.

Далее следует настройка игры в меню SETTING, которое состоит из трех пунктов:

MUSIC ON/OFF - включает или выключает музыку во время игры;
SOUND ON/OFF - включает или выключает звуковые эффекты;
COMBAT - уровень сложности игры (см. ниже);
READING - скорость выдачи сообщений на экран в процессе игры (см. ниже);
NAMES - вернуться к меню определения имен (см. выше);
EXIT MENU - вернуться в основное меню.

Меню COMBAT состоит из четырех пунктов:

+ RESOLVE - увеличить уровень сложности;
- RESOLVE - уменьшить уровень сложности;
CYBORG - включить или выключить автоматическое управление кораблем во время боя;
EXIT MENU - вернуться в основное меню.

Уровни сложности приводятся в порядке возрастания: NORMAL, NODELAY, FLICKER, FASTTEST.

Меню READING состоит из трех пунктов:

+ SPEED - прибавить скорость вывода сообщений;
- SPEED - уменьшить скорость вывода сообщений;
EXIT MENU - вернуться в основное меню.

Скорость вывода перечислена в порядке возрастания: VERY SLOW, SLOW, MODERATE, FAST, VERY FAST. Для тех кто не разговаривает свободно на английском мы рекомендуем VERY SLOW. Тогда сообщения будут менятся лишь после нажатия клавиши SPACE.

Теперь когда прошла настройка игры, мы приводим меню GAMES, которое состоит из пяти пунктов:

SAVE GAME - сохранить текущее положение игры на диске;
LOAD GAME - загрузить раннее сохраненный вариант игры;
SETTINGS - вернуться в меню настройки игры;
QUIT GAME - выйти из игры в DOS;
EXIT MENU - вернуться в основное меню.

Меню QUIT GAME имеет три подменю:

NO, PLAY - вернуться в игру;
YES, QUIT - выход в ДОС;
NEW GAME - начать новую игру.

Теперь можно начать игру. Перемещение по пунктам меню - клавиши курсора, клавиша ENTER - подтверждение, SPACE - отказ от выбранного пункта.

Как Вы помните из вступления, у Вас имеется остов корабля, который имеет только одну слабенькую пушку, запас топлива на 10 световых лет, 50 человек обслуживающего персонала и боевой корабль землян -EART CRUSER с самонаводящимися ракетами.

Ваша задача, не только воевать с Ур-Кваном, но и переманивать на свою сторону нейтральные рассы. Для этого Вам понадобится оснастить Ваш корабль. Летая по

различным галактикам и собирая ценные минералы, а также воюя с Ур-Кваном (за это то же дают деньги,) Вы постепенно оснащаете свой корабль до предела и, если хватит мастерства побеждаете Ур-Квана и освобождаете вселенную.

Игра начинается в солнечной системе. Ее координаты (по звездной карте) 175.2:145.0. На планете Плутоний Вы встретите инопланетный корабль, который не спешите атаковать (это Ваш дальнейший товарищ по оружию). Собирайте различные минералы. Их ценность легко определить по цвету. Синие цвета - легкие элементы и менее ценные. Желтые и красные - наиболее ценные. Собранные минералы затем можно продать и прикупить себе дополнительные топливные баки, оружие, экипаж, боевые корабли и многое другое.

Подлетев к планете Земля и поговорив с командиром базы, Вы узнаете, что Земля захвачена и контролируется с Луны солдатами Ур-Квана. У базы положение критическое, т.к. не хватает энергии для поддержания ее жизнеобеспечения. Вы помогаете (причем бескорыстно) землянам и восстанавливаете им энергию. Командир базы рассказывает Вам о положении, которое сложилось в солнечной системе. У него Вы также можете многое узнать. Например, где можно найти более ценные минералы, как лучше всего оснастить Ваш корабль и т.д.

Внезапно Ваши переговоры обрываются появлением корабля Ур-Квана, который стремится Вас уничтожить. Но не тут то было! Вы легко справляетесь с ним, а затем летите на Луну и уничтожаете вражескую базу и танки. Благодарные земляне оснащают Вас топливом, оружием, боевыми кораблями, разведывательными капсулами и многим другим (правда в пределах имеющейся у Вас наличности). После этого Вы летите добывать минералы и воевать с различными рассами, стоящими за Ур-Кваном.

Так же Вам необходимо выбрать под каким Вы флагом будете драться. Не желательно объявлять, что Вы будете самостоятельным кораблем под лигой Иван Ивановича Иванова. Или лигой землян. Так с Вами мало кто захочет сотрудничать. Лучше воевать под флагом свободного сотрудничества инопланетных расс. Впрочем выбор за Вами.

В процессе игры Вам придется вести долгие переговоры с инопланетянами, чтобы переманить их на свою сторону. Многие из них колеблются, многие боятся Ур-Квана, но с помощью долгих мирных переговоров, часто удается избежать кровопролития. Не старайтесь сразу атаковать незнакомцев, так Вы настроите против землян все рассы. Набирайте побольше друзей.

А теперь о меню, которое будет у Вас в процессе игры:

STAR MAP - вызвать карту вселенной;
MANIFEST - посмотреть информацию о корабле (см. ниже);
GAME - войти в меню GAME (см. выше);
NAVIGATE - вернуться к управлению кораблем.

На звездной карте показан круг светло-черного цвета - это расстояние на которое у Вас хватит топлива в один конец. Справа Вы увидите необходимое количество топлива, которое потребуется для перемещения в эту точку. Перемещение осуществляется клавишами курсора, клавиша ENTER проведет прямую от текущего местоположения до заданной координаты. И клавиша SPACE запустит автопилот. Вы окажетесь в подпространстве и будете лететь в заданную точку. Клавиши курсора тут же отключают автопилот и переключают Вас на ручное управление в подпространстве. Чтобы обратно включить автопилот, необходимо опять вызвать карту звездного неба.

Меню MANIFEST состоит из четырех пунктов:

CARGO - показывает состояние грузовых отсеков корабля (см. ниже);
DEVICE - определить корабль;
ROSTER - распределить экипаж по кораблям;
EXIT MENU - вернуться в основное меню.

С помощью CARGO, который состоит из двух пунктов (DECARD и знакомое нам уже

EXIT MENU), можно выбросить (DECARD) ненужные собранные минералы (например, более дешевые, когда кругом на планете одно золото, а класть его некуда).

Немного поясним картинку, которая появится на экране. Слева в таблице Вы увидите условный цвет минерала и его название. Под знаком $ Вы увидите коэффициент, на которое будет умножено количество минерала при его продаже. Под знаком # будет находится масса собранного минерала в килотоннах. Слово FREE показывает сколько килотонн у Вас еще свободно для загрузки. BIO - сколько живых существ Вы захватили. RU - сколько у Вас денег в настоящий момент. RU - межгалактическая денежная единица (может рубли? ха-ха).

Например Вы собрали 100 килотонн минерала с коэффициентом 25. Вы получите за него 2500 RU.

Теперь коротко о распределении команды. В процессе боев или сбора минералов, что тоже довольно опасная штука (т.к. не на всех планетах тихая и безоблачная погода, а кое где обитают враждебные организмы), возникает необходимость в перемещении личного состава. Например, на боевом корабле после продолжительных боев остался всего один человек. Выпусти такой корабль в космос он сразу же погибнет от первого попадания. Поэтому выбираем меню ROSTER, которое состоит из двух подменю:

ASSIGN - отправить на корабль экипаж;
RECALL - отозвать с корабля экипаж.

Выбранный корабль будет мигать. Перемещаться по кораблям - клавишами курсора. Отправлять или отзывать экипаж клавиша ENTER, отмена - клавиша SPACE.

При подлете к планете у Вас появится новое меню SCAN - сканирование планеты, которое состоит из пяти пунктов:

MINERAL - сканирование планеты в режиме обнаружения минералов (производится нажатием клавиши ENTER).
ENERGY - сканирование планеты в режиме обнаружения энергетических установок (ими могут быть корабли противников или союзников, а также различные локаторы и установки Ур-Квана).
BIOLOGICAL - различные биологические существа (их можно захватывать или уничтожать, нажимая клавишу ENTER).
DISPATCH - выпустить разведывательную капсулу для собирания минералов, а также для уничтожения или захвата в плен живых существ (выбрав клавишей ENTER этот пункт Вы увидите справа цифру, показывающую сколько топлива потребуется для перелета на эту планету. Сопоставте стоимость затраченного топлива с примерной стоимостью минералов и подумайте, а стоит ли лететь на эту планету, ведь один галлон звездного топлива стоит 20RU. Вернуть капсулу на корабль можно нажав клавишу SPACE).
EXIT MENU - выход в основное меню.

Во время сканирования появляются данные о планете. Сверху - название планеты, слева: диаметр планеты, атмосфера, температура (в градусах Цельсия), походные условия, сейсмические природные условия (землятресения, извержения вулканов). Справа: масса, радиус, гравитация, сколько земных суток в местном дне, наклон оси (в градусах).

Наиболее важными для Вас являются следующие показатели:

<u>Температура</u> - выше 600 градусов становится опасной для Вашей капсулы;
<u>Погода</u> - если коэффициент метеорологических условий больше 4 - у Вас есть шанс потерять часть экипажа капсулы за счет попаданий в нее молнии;
<u>Сейсмические условия</u> - если коэффициент превышает 4 - Вы также можете быстро распрощатся с капсулой.

При встрече с инопланетной рассой появляется следующее меню:

CONVERSE - начать мирные переговоры;

ATACK - немедленно атаковать;
GAME - войти в меню GAMES (см. выше).

А теперь осталось описать меню базы, на которой у Вас будет происходить продажа минералов, закупка оружия и экипажа. Оно состоит из 4-х пунктов:

STARBASE COMMANDER - начать переговоры с командиром базы о купле продажи и др.;
OUTFIT STARSHIP - оснастить корабль (см. ниже);
SHIPYARD - прикупить боевое оснащение (см. ниже);
DEPART STARBASE - покинуть базу.

В пункте оснащение корабля, Вы увидите 6 подменю (данные приведены для земной базы);

+FUEL (20) - заправится топливом, из расчета 20RU за 1 световой год;
-FUEL - слить топливо по той же цене;
+MODULE - купить снаряжение для корабля (см. ниже);
-MODULE - продать снаряжение;
GAME - войти в меню GAMES (см. выше);
EXIT MENU - выход в основное меню.

Пункт +MODULE состоит из восьми подпунктов:

Planet Lander - разведывательная капсула (500RU);
Fusion Thrust - дополнительные сопла для увеличения скорости (желательно купить все);
Turning Jets - дополнительные сопла для увеличения маневренности (также желательно купить все);
Crew Pod - дополнительный отсек для экипажа (2000RU);
Storage Bay - дополнительный грузовой отсек для минералов (750RU);
Fuel Tank - дополнительный топливный бак (500 RU);
Dinamo Unit - дополнительный источник подзарядки (во время боя быстрее подзаряжаются лазеры и система защиты, очень ценная штука) (2000 RU);
Ion - Bolt Gun - дополнительная ионная пушка (2000 RU).

Пункт SHIPYARD состоит из шести подпунктов:

+CREW (3) - пополнить команду из расчета 3 RU на содержание одного члена экипажа;
-CREW - вернуть команду на базу (с возвратом денег);
+SHIP - купить дополнительный боевой корабль;
-SHIP - продать дополнительный боевой корабль;
GAME - войти в меню GAMES (см. выше);
EXIT MENU - выход в основное меню.

Клавиша F1 позволит Вам приостановить игру и позвонить по телефону домой, если Вы играете на работе, и сказать, что у Вас срочное собрание и Вы задерживаетесь. После этого повторно нажав F1 Вы можете продолжить сражение.

Ну вот, описаны все пункты меню, объяснена задача. Теперь в бой! Доставайте англо-русский словарь (кто не владеет английским в совершенстве) для ведения мирных переговоров. Включайте робота для управления боевыми действиями (кто не доверяет себе этот нелегкий труд) и освобождайте вселенную от Ур-Квана.

ЖЕЛАЕМ УСПЕХОВ!

STELLAR 7.

DINAMIX.

Смысл игры:

3000-ые годы. Время золотого века Солнечной Системы. Все планеты заселены

человечеством. Человечество давно уже забыло о тирании Gir Draxon'ов, которые в 2680 году, захватив силой власть, жестоко правили на Земле и других планетах Солнечной Системы, но были силой свергнуты, когда взбунтовалось население Земли, не снеся деспотичных правителей.

Оставшиеся в живых члены династии Gir Draxon'ов были изгнаны вместе со своими сторонниками прочь из Солнечной Системы в другую Галактику. Арктурианскую Галактику. Казалось, прошлое не восстановить...

Но вдруг замолчали приемно-передающие станции SATURN'а. Прошло совсем немного времени и все человечество оказалось припертым в прямом смысле к стенке...

Что же произошло? А случилось вот что: династия Gir Draxon, не снеся позора, многие годы, из поколения в поколение, собирала военные силы, чтобы отомстить Земле, и восстановить свою власть, и внезапно атаковав Солнечную систему, почти добилась успеха. На планетах Солнечной Системы остались только слабые, разрозненные подразделения военных сил Солнечной Галактики...

А Вы - солдат специального танкового подразделения, командор Raven. У Вас есть танк, предназначенный для ведения боевых действий в любых условиях и снабженный вооружением 8 видов и мощной защитой. Правительство Земли приказало Вам любой ценой остановить Gir Draxon'a. Вы - последняя надежда свободолюбивого человечества. Если Вы не справитесь с заданием, то на всю Солнечную Галактику опустится Тьма...

Описание игры:

Теперь к самой игре:

После запуска игры, если ничего не нажимать, выводится заставка фирмы DINAMIX (если в этом месте нажать "ESC" 3-4 раза и подождете немного, то попадете в главное меню (см. ниже)). Потом выводится надпись "SOMEWEARE IN THE HEART OF ARCTURIAN EMPERIA..." - "Давным давно, в сердце Арктурианской империи...". После этого можно увидеть комнату космической базы, где беседуют GIR DRAXON и его главнокомандующий. Потом идет ролик, показывающий отлет главнокомандующего, потом идет заставка игры, и после нее-информация о создателях игры. Через некоторое время Вы можете увидеть главное меню.

Главное меню:

BEGIN - Начать игру.

BRIEFING - Введение в курс дела (просмотр документов, визуальных изображений военной техники врага и т.д.) При просмотре техники врага слева можно увидеть 4 кнопки (квадратик, круговая стрелочка, лупа со значком плюс, лупа со значком минус (сверху вниз - остановить вращение, ускорить вращение, увеличить, уменьшить).

PREPEARE - Установить опции: звук, мышь, джойстик, степень разрешения графики, и т.д.)

SCORES - Просмотреть результаты игроков.

EXIT - Выход в ДОС.

В игре - 7 уровней (после тире указываются враги, которые будут после того, как Вы уничтожите всю технику, имевшуюся на этом уровне):

1 - SOL - Гигант.
2 - ANTARES - Желтый паук, откладывающий яйца, из которых вылупливаются паучата.
3 - RIGEL - Летающий скорпион, который периодически приземляется и высаживает маленьких двуногов.
4 - DENEB - Большой двуног.
5 - SIRIUS - Краб.
6 - REGULUS - Красный паук, откладывающий яйца, из которых вылупливаются

паучата.

7 - ARCTURIAN - Танк Gir Draxon'a.

Примечания к уровням игры:

При очистке каждой планеты от сил врага к Вооруженным силам Земли прибавляются и те воинские подразделения, которые вы спасли на очищенной планете.

После уничтожения всей техники на любой планете, сзади, из-за Вашей спины вылетает тяжелый космический корабль, чтобы высадить последнего врага (см. выше). После его уничтожения (врага), на его месте остается зеленая звезда гиперперехода на следующую планету, которую надо освободить. Направьте танк на нее и вы перейдете в гиперпереход.

На первом уровне, если расстрелять один постамент (ищите сами (стреляйте в постамент до тех пор, пока он не превратится в звезду или в порошок. 50-60 выстрелов лазером достаточно. Если постамент в звезду не превратился, переходите к следующему.)), то появится синяя звезда перехода на Deneb. А если расстрелять один постамент (ищите сами), на четвертом уровне, то то появится синяя звезда перехода на Arcturian.

7-ой уровень - самый последний уровень, где после уничтожения всей техники Вам надо расстрелять танк Gir Draxon'a, чтобы спасти Солнечную Систему. Тогда Ваша миссия будет закончена...

Враги, которые противодействуют Вам на различных уровнях:

1 - Синие сани с лазером, синие птицы-истребители, синие танки на воздушной подушке.

2 - Синие сани с лазером, синие двигающиеся мины, зеленые танки, красные радиолокаторы - лазеры.

3 - Красные танки, зеленые звезды тройного залпа, зеленые заправочные станции (если наехать на нее, то можно восстановить жизнь), зеленые истребители.

4 - Красные пушки, красные танки, зеленые танки, постаменты.

5 - Красные танки с визуальной маскировкой, синие двигающиеся мины, синие птицы-истребители и еще что-то.

6 - Красные танки с визуальной маскировкой, синие двигающиеся мины, синие птицы - истребители, зеленые танки, постаменты, зеленые заправочные станции и еще что-то.

7 - Красные танки с визуальной маскировкой, синие двигающиеся мины, зеленые танки, постаменты, зеленые звезды тройного залпа.

Рекомендации:

Следите за показаниями радара. Обозначения: синие точки - постаменты и Ваши мины, желтые точки - цели, которые надо уничтожить, красные точки - снаряды, выпущенные Вами и противником. В лоб не атакуйте! Стреляйте сбоку, почаще маневрируйте, стреляйте на упреждение и все тому подобное (чего только не сделаешь ради своей шкуры, которая и гроша ломаного не стоит...). И экономьте оружие, кроме лазера на "вечных" батареях!!!

Управление при нахождении в кабине танка:

"SPACE" - огонь
"UP" - увеличить скорость
"DOWN" - уменьшить скорость
"RIGHT" - повернуть вправо
"LEFT" - повернуть влево
"F10" - вызов меню (установить опции: звук, мышь, джойстик, степень разрешения графики, и т.д.)
"ESC" - выход из кабины танка в главное меню
"P" - пауза в игре
"F2" - установка/снятие звука
"I" - инфракрасный обзор
"E" - легкий лазер (малиновый разряд, ограниченный заряд)
"S" - тяжелый лазер (малиновый разряд, ограниченный заряд)

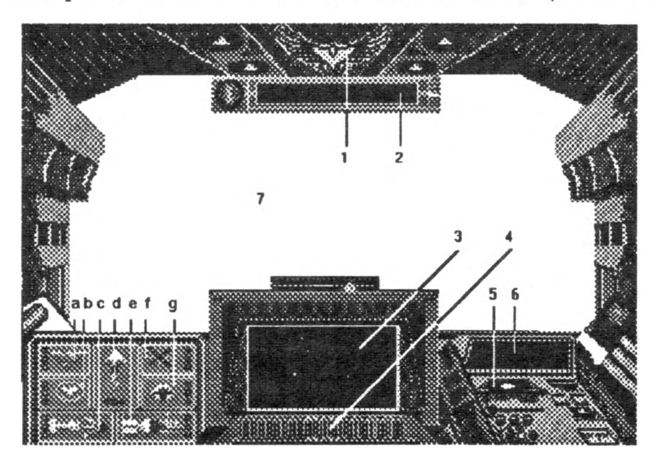
"J" - прыжок танка (чтобы увернуться от выстрела при таране вражеского танка, 3 прыжка)
"B" - мины (при отступлении от врагов, севших вам на хвост, 3 шт)
"C" - легкий лазер (желтый разряд, ограниченный заряд)
"T" - тяжелый лазер (желтый разряд, ограниченный заряд)

Когда выбрано какое нибудь оружие, прямоугольник с его изображением становится красного цвета. Если на панели видов оружия виден подсвечиваемый прямоугольник, то, передвигая его, можно переместиться на нужное оружие. Оружие работает только определенное время: после чего Вы автоматически переходите на лазер на "вечных" батареях.

Когда какой-нибудь вид оружия исчерпан, прямоугольник с символом этого оружия становится синего цвета и перезарядиться даже на заправочных станциях нельзя.

Если не выбирать оружие, то можно стрелять лазером на "вечных батареях". Это самое основное оружие, которое может уничтожать врагов, пока Вы не дойдете до Deneb'a. Тогда свалите двунога (и последних врагов на двух уровнях после DENEB'a желтым лазером ("S"), а дальше использовать лазер на "вечных батареях". Но не всех врагов можно уничтожить одним залпом.

Дальше приводится описание кабины танка STELLAR-7 (см. иллюстрацию):



1 - орел, индикатор режима инфракрасного обзора
2 - индикатор планеты, на которой Вы находитесь
3 - экран радара танка
4 - индикатор уровня силовой защиты танка (высвечивается красным)
5 - индикатор залпа из любого вида оружия
6 - количество набранных Вами очков
7 - обзорное стекло
a - индикатор инфракрасного обзора
b - индикатор легкого лазера (малиновый разряд)
c - индикатор тяжелого лазера (малиновый разряд)

d - индикатор прыжка танка.
e - индикатор тяжелого лазера(желтый разряд)
f - индикатор мин
g - индикатор легкого лазера (желтый разряд)

STREET FIGHTEENG MAN.

Вы жили всегда, как и большинство жителей Вашего города. У Вас была любимая девушка по имени Хана. Но в городе появилось большое количество хулиганов. Полиция оказалась бессильна. Шайка хулиганов похитила Вашу любимую девушку. Но вы неслабый парень и не дадите ее в обиду.

После загрузки на экране появляется город. Клавишами "вверх-вниз" Вы можете менять место действия:

DENVER - самый легкий
ATLANTA - самый трудный.

После того, как Вы выбрали город на экране, у Вас появился нейтральный район. Вы можете пойти в любую сторону. Если Вы выбрали направление, то у Вас на экране должна появиться улица.

Прямо к Вам идут Ваши враги, но не бойтесь: Вы же не слабый парень. Прежде чем спасти девушку, убейте всех бандитов на этом экране, по пути можно собрать всякие предметы: дубинки, цепи и т.д. Авось пригодятся!

Чтобы взять девушку, надо подойти к ней как можно ближе, пока она не окажется в твоих руках.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

ALT - бить ногой
SPACE - бить рукой

Для перемещений используются клавиши управления курсором вверх, влево, вправо, вниз

STRIKER

Игра для младшего и среднего возраста. Вам надо лишь уметь хорошо управлять вертолетом и тогда в этой игре успех Вам обеспечен. Ваш вертолет оснащен пулеметом и мощным оружием - бомбами.

Его пытаются уничтожить буквально со всех сторон: с земли по нему ведут прицельный огонь из зениток и то тут то там в воздух поднимаются крылатые ракеты. С воздуха Вас будут атаковать (на уровнях выше первого) какие-то летающие обьекты непонятной формы, переодически выстреливая очереди губительного свинца. В опытных руках вертолет может творить чудеса. Он очень маневренен. Теперь о Вашем задании (ведь вертолеты не летают просто так). В конце каждого уровня будет база Ваших войск. Вам нужно приземлиться около нее и в зависимости от уровня Вы высадите или возмете на борт пассажиров.

Клавиши управления:

LEFT - влево;
RIGHT - впарво;
UP - вверх;
DOWN - вниз;
LEFT+UP - влево вверх;
RIGHT+UP - вправо вверх;
LEFT+DOWN - влево вниз;
RIGHT+DOWN - вправо вниз;
"B" - бомбы.

TERMINATOR - 2.

Смысл игры:

Чтобы не объяснять или рассказывать Вам все по 2-3 раза, лучше сходите и посмотрите фильм "Terminator-2". Тогда Вы получите более-менее связное понятие о том, что надо делать в игре. Для тех, кто не смотрел "Terminator-2" (в чем я очень сильно сомневаюсь), кратко опишем суть игры: 20.. годы. На Земле правят бал киборги, терминаторы и прочая электронная техника, созданная компьютерной сетью под кодовым названием "Сеть". Но, кроме них, есть еще и люди. Большинство из них, возглавляемые лидером по имени Джон Коннор, ведут смертельную борьбу с электронной техникой за свое право на жизнь.

И вот Джон Коннор решил отправить в прошлое терминатора (Т 800), подчиняющегося человеку с тем, чтобы изменить прошлое так, чтобы электронной "Сети" в будущем не было. Но до этого "Сеть" успела отправить в прошлое другого терминатора (Т 1000), чтобы уничтожить Джона Коннора в детстве и этим обеспечить себе существование в будущем на Земле без людей.

Вы управляете терминатором Джона Коннора. Теперь только от Вас зависит, кто останется на Земле - человечество или "Сеть"...

Описание игры:

Вначале выводится кадр-заставка фирмы "Ocean". Если не нажимать клавиши, то можно увидеть лицо Шварцнеггера-половина лица человеческая, а другая половина лица принадлежит терминатору. Потом появляется заставка "Terminator-2, Judgment day" - "Терминатор-2, Судный день". После этого показывается кадр сборки киборга (голова, туловище, ноги).

Для запуска игры нажмите "SPACE".

Всего в игре 6 уровней и 2 головоломки:

1 уровень - магазин, где надо отключить на некоторое время Т 1000. У Вас есть пистолет с 6 патронами (Т 1000-то же самое). Когда патроны кончатся, Вы можете бить другого терминатора ногами (только в том случае, если Вы достаточно близки (1.5 - 2 см.)) к нему. Т1000-тоже пытается достать Вас.

Управление - Цифровая клавиатура: "HOME", "LEFT", "END" - отскок назад, "SPACE" - стрелять из пистолета, "PGUP", "RIGHT", "PGDN" - бить ногой вверх, вперед, вниз, "DOWN" - присесть.

В левом нижнем углу отображается лицо (жизнь) Т-800, в правом нижнем-Т 1000. По мере убывания жизненной энергии лицо превращается в череп. Вид сбоку.

Примечания - если успеть выстрелить первым и беспрерывно расстреливать Т 1000, то можно оттеснить его за экран и досрочно перейти к следующему экрану.

2 уровень - Дорога, где надо управлять мотоциклом (Harley-Davidson!), спасаясь от Т 1000, едущего в грузовике.

Управление - "UP" - увеличить скорость, "DOWN" - снизить скорость, "RIGHT", "LEFT" - движение вправо-влево.

В левом нижнем углу отображается лицо (жизнь) Т 800, в правом нижнем - Джона Коннора. Вид сверху.

Примечания - через машины можно прыгать, опасайтесь наезжать на любые предметы на дороге (кроме крутящихся колес - они дают Вам 50 очков каждое).

1 головоломка - Собрать из квадратиков схему проводов гидросистемы руки Т 800.

Управление - "UP", "DOWN", "RIGHT", "LEFT" - передвижение прямоугольного курсора по схеме сборки. "UP"+"SPACE", "DOWN"+"SPACE", "RIGHT"+"SPACE", "LEFT"+"SPACE" - перемещение выбранного квадрата к нужному месту.

Вид сбоку. В левом нижнем углу отображается эталон схемы сборки, в центре - собираемая схема. В верхнем углу - оставшееся время (сборка идет на скорость (80 сек.)).

3 уровень - психушка, где надо отключить на некоторое время Т 1000. У Вас есть пистолет с 6 патронами (Т 1000-то же самое, но 11 патронов). Когда патроны кончатся, Вы можете бить другого терминатора ногами (только в том случае, если Вы достаточно близки (1.5 - 2 см.)) к нему. Т 1000 - тоже пытается достать Вас.

Управление - Цифровая клавиатура: "HOME", "LEFT", "END" - отскок назад, "SPACE" - стрелять из пистолета, "PGUP", "RIGHT", "PGDN" - бить ногой вверх, вперед, вниз, "DOWN" - присесть.

Вид сбоку. В левом нижнем углу отображается лицо (жизнь) Т 800, в правом нижнем - Т 1000. **Примечания** - если успеть выстрелить первым и беспрерывно расстреливать Т 1000, то можно оттеснить его за экран и досрочно перейти к следующему экрану.

2 головоломка - Собрать из квадратиков схему глаза Т 800.

Управление - "UP", "DOWN", "RIGHT", "LEFT" - передвижение квадратика схемы по экрану сборки.

В левом нижнем углу отображается эталон схемы сборки, в центре - собираемая схема. В верхнем углу - оставшееся время (сборка идет на скорость (80 сек.)).

4 уровень - надо расстрелять 12 спецназовцев. У Вас есть автомат с неограниченным количеством патронов.

Управление - Цифровая клавиатура: "HOME", "LEFT", "END" - двигаться назад, "SPACE" - стрелять из автомата, "PGUP", "RIGHT", "PGDN" - стрелять вверх, вперед, вниз.

Вид сбоку. В левом нижнем углу отображается лицо (жизнь) Т 800, в правом нижнем - Т 1000.

5 уровень - Дорога, где надо управлять полицейским автомобилем, спасаясь от Т 1000, летящего на вертолете.

Управление - "UP" - увеличить скорость, "DOWN" - снизить скорость, "RIGHT", "LEFT" - движение вправо-влево.

Вид сверху. В левом нижнем углу отображается лицо (жизнь) Т 800, в правом нижнем - Сары Коннор.

6 уровень - завод, где надо окончательно разобраться с Т 1000. У Вас есть гранатомет с ограниченным количеством гранат (Т 1000-то же самое). Когда гранаты кончатся, Вы можете бить другого терминатора ногами (только в том случае, если Вы достаточно близки (1.5 - 2 см.)) к нему. Т 1000 тоже пытается достать Вас.

Управление - Цифровая клавиатура: "HOME", "LEFT", "END" - отскок назад, "SPACE" - стрелять из гранатомета, "PGUP", "RIGHT", "PGDN" - бить ногой вверх, вперед, вниз.

Вид сбоку. В левом нижнем углу отображается лицо (жизнь) Т 800, в правом нижнем-Т 1000.

После Вашей гибели или победы надо ввести свое имя, а справа будут заработанные Вами очки. Для выхода в DOS дождитесь заставки "Ocean" и нажмите 2-3 раза "ESC".

TEST DRIVE II - THE DUEL
1989, ACCOLADE

Вторая игра из серии. Вы мчитесь по дорогам США, уходите от полиции. И при этом Ваша задача - обогнать вашего противниа, не дать ему обогнать Вас.

После загрузки игры Вы увидите меню:
CLOCK - езда на время, тренировка
COMPUTER - скоростные гонки против компьютера
YOUR CAR - машина на которой Вы поедете
OTHER CAR - машина Вашего противника
SCENERY - выбрать сценарий - местность
INSTALL - добавить дополнительные машины, местности

Выберете свою машину и машину Вашего противника (YOUR CAR,OTHER CAR). Выбор машины - Up,Down. Подтверждение - Enter. Вы можете соревноваться с

компьютером на разных или одинаковых машинах.

Выберете сценарий. Выбор сценария аналогично выбору машин. Может быть у Вас всего один сценарий. Тогда забудьте про этот пункт меню. Если у Вас есть другие сценарии и/или машины..., тогда Вы сами разберетесь с пунктом INSTALL.

А теперь можете поездить на время - CLOCK.

Если Вы чувствуете в себе силы, тогда добро пожаловать в TEST DRIVE II - THE DUEL. Вы увидите полосу разного цвета. Это уровень сложности. Первые четыре пункта - легкие. Катайтесь, или на самом легком (крайний слева), или самом сложном (крайний справа). Разница в том, что на более сложных Вам надо переключать передачи вручную.

На дороге Вы увидите бензоколонки. Всегда останавливайтесь возле них. Иначе может не хватить бензина. Вы должны остановиться между двумя параллельными полосами. Если остановитесь дальше потеряете время - штраф.

Иногда за Вами будет охотится полиция. Просто уезжайте от нее подальше. Полицейские всех стран очень любят выписывать штрафы. И не забывайте о противнике, не давайте ему обогнать Вас. Тогда Вы проиграете.

На заправке Вы узнаете свою среднюю скорость, за участок трассы, и другую информацию.

В верхнем правом углу две цифры - первая сколько миль до заправки, и сколько миль Вы проехали. Иногда смотрите туда - тогда никогда не пропустите заправку.

Вот и все.

Управление.

Ctrl+Q	- музыка вкл/выкл
Ctrl+S	- звук вкл/выкл
D	- изображение рычага переключения передач вкл/выкл
Left	- налево
Right	- направо
Up	- увеличить скорость
Down	- уменьшить скорость
Space+Up	- повысить передачу
Space+down	- понизить передачу
Ctrl+X	- закончить игру

THE LEGEND OF KYRANDIA

ДОМ-ДЕРЕВО

Вы начинаете игру в роли Брандона, внука... своего дедушки. Возьмите гранат (красный драгоценный камень) со стола. Возьмите записку со стола. Возьмите пилу из-под стола. Возьмите яблоко из большого горшка. Уходите.

СНАРУЖИ (ЛЕС 1)

Идите на два экрана направо и там найдете пруд с соленой водой. Возьмите слезу (каплю) из пруда. Идите направо. Листва упадет и превратится в зеленый оливин. Возьмите оливин (камень). По пути к этому месту Вы найдете Аметист, возьмите его (пурпурный камень). После того, как Вы взяли оливин, идите вверх, а потом направо. Вы вошли в Лес Алтар. Возьмите розу. Идите направо (Аметист может быть здесь). Теперь вернитесь назад. Налево, налево, вниз налево, налево, налево, налево. Здесь лежит полумертвое дерево ивы. Используйте слезу для дерева. Тут появится Мериф и предложит Вам сыграть
(догнать его). У Мерифа есть шарик - идите за Мерифом. Следуйте за Мерифом до тех пор, пока он не исчезнет. Идите на юг. Опять на юг, потом налево. Там будет Герман. Он присматривает за мостом, который сейчас сломан. Поговорите с Германом. Отдайте ему пилу. Идите направо из пещеры и два раза на север. Идите налево до тех пор, пока

сможете. Теперь поднимитесь и войдите в церковь.

В комнату войдет Брайна. Поговорите с ней. Дайте записку Брайане. Она расшифрует ее для Вас. Дайте ей розу. У Вас теперь есть серебрянная роза. Выходите и идите на юг. Идите до конца направо, а затем вверх. Здесь должен быть Мериф. Смотрите. Возьмите шарик, когда Мериф уйдет. Идите направо. Здесь будет лесной алтарь. Используйте шарик на алтарь.

Используйте серебрянную розу на алтарь. Теперь у Вас будет амулет. Идите налево, потом на юг до конца, а затем опять налево. Герман уже починил мост (можете и не спрашивать его о пиле). Теперь аккуратно переходите мост.

ОБЛАСТЬ 2 (ЛЕС 2)

Когда Вы перешли мост, идите налево. Входите в хижину. Поговорите с волшебником Дармом. Он прикажет Вам найти для него перо. Выходите из хижины и идите на юг.

Этот лес довольно маленький, и поэтому в нем довольно сложно заблудиться. Вы отыщете путь без труда. В лесу Вы должны найти различные драгоценные камни. Для удобства Вы можете положить их в золотую плиту на алтаре, если Ваша походная сумка переполнится. Ищите три вещи: желудь на дереве, грецкий орех и шишку. Когда Вы найдете эти вещи - идите на экран (снизу области), где находится дырка в земле. Бросьте эти вещи туда. Появится Пседобушиагугифлора (ну ни фига себе фамилия!) и даст Вам первый камень в амулет. Это позволит Вам иметь силу здоровья. Теперь идите на север на несколько экранов, пока Вы не увидите птичье гнездо с птицей. Выберите желтый камень в своем амулете. Возьмите перо. Возвращайтесь обратно в хижину и отдайте перо Дарму. В ответ, он даст Вам волшебное заклинание. Вы можете использовать заклинание, когда захотите. Когда Вы узнаете заклинание, Дарм расскажет Вам о волшебных камнях. Первый камень Вы найдете в фонтане в реке. Идите к реке и наведите на дно реки. Вы найдете камень Солнца - Воилу. Во время хождения по лесу 1,2 Вы найдете еще несколько камней.

Вам необходим ряд камней, для того чтобы получить флейту. Солнечный камень и другие, которые Вы найдете за время игры. Рубины (Rubby) Вы можете получить с рубинового дерева. Используйте желтый камень на амулете после того, как возьмете рубины. После того, как Вы добудете все камни, положите их на блюдо и Вы получите флейту. Первым нужно класть Солнечный камень, а остальные - каждый раз по разному, большинство камней Вам вообще не понадобятся.

Идите на правый нижний экран леса, где находится вход в пещеру дракона. Здесь старый Мальколм постарается остановить Вас. Когда он кинет в Вас нож, кидайте его обратно. Малколм убран из игры, но он заслоняет вход. Используйте флейту.

ВНИМАНИЕ: Перед тем, как идти в пещеру, убедитесь, что у Вас есть место в карманах. Вам пока не пригодится ни флейта, ни записка, ни камни - нужно только заклинание. Съешьте яблоко. Входите в пещеру.

В ЛАБИРИНТЕ

Вот направления, по которым надо идти, чтобы пройти лабиринт от входа, где находится пруд:

Направо.
Направо. Ворота закроются за Вами.
Направо. Возьмите три огненные ягоды с куста.
Наверх. Бросьте ягоду.
Направо. Бросьте ягоду.
Вниз. Бросьте ягоду.
Вниз. Возьмите три.
Направо. Бросьте.
Вверх. Возьмите камень и бросьте ягоду.

Вверх. Бросьте ягоду.
Направо. Возьмите две ягоды.
Вверх. Бросьте ягоду.
Направо. Бросьте ягоду.
Направо. Вы пришли в Пещеру Лунного Света. Поговорите с пурпурной соломой.
Направо. Возьмите три ягоды.
Вниз. Возьмите камень. Бросьте ягоду.
Вниз. Бросьте ягоду.
Налево. Бросьте ягоду.
Вниз. Возьмите две ягоды.
Вниз. Бросьте ягоду.
Вниз. Бросьте ягоду.
Направо. Вы пришли в Пещеру Сумерек. Возьмите золотую монету и камень в правой части экрана.
Направо. Возьмите три ягоды.
Направо. Бросьте ягоду.
Вверх. Бросьте ягоду.
Налево. Бросьте ягоду.
Вверх. Возьмите ягоду.
Вверх. Возьмите камень. Бросьте ягоду.
Вниз. Возьмите три ягоды.
Направо. Бросьте ягоду.
Вверх. Бросьте ягоду.
Направо. Бросьте ягоду.
Вниз. Возьмите две ягоды.
Направо. Бросьте ягоду.
Вверх. Вы пришли в Изумрудную пещеру. Возьмите два изумруда.
Вверх. Бросьте ягоду.
Направо. Возьмите две ягоды.
Направо. Бросьте ягоду.
Вверх. Возьмите камень. Бросьте ягоду.

Теперь у Вас должно быть пять камней, два изумруда, золотая монета и заклинание.

Вернитесь к воротам:
вниз, налево, налево, вниз, вниз, налево, вверх, налево, вниз, налево, вниз, направо, вниз, налево, налево, налево, вверх, вверх, вверх, направо, вверх, вверх, налево, налево, налево, вниз, налево, вниз, вниз, вниз, налево, вверх, вверх, налево, вниз, налево.

Положите все камни на весы. Ворота откроются. Выходим отсюда. Идите к колодцу желаний. Бросьте монету в колодец. И вот у Вас Лунный камень.

Вернитесь обратно в пещеру Лунного Света:
Направо, вверх, направо, вниз, вниз, направо, вверх, вверх, направо, вверх, направо, направо.

Используйте лунный камень на алтарь. Он прекрасно туда подойдет. Теперь пучки пурпурной соломы соединятся, и в Вашем амулете появится пурпурный камень. Если Вы хотите посмотреть, что делает пурпурный камень - запишитесь и нажмите на него. Идите к огненной речке:
направо, вниз, вниз, вниз, вниз, направо, направо, направо, направо, вниз, направо. Теперь Вам надо превратиться обратно в себя. Используйте заклинание. Идите на север. Возьмите ключ. Идите на юг. Нажмите на пурпурный камень. Налево, вверх, налево, налево, налево, налево, вверх, вверх, вверх, вверх, налево, налево, налево, налево, налево, вниз, налево, вверх (пересекаем пропасть), вверх и направо. Все, выбрались.

ОБЛАСТЬ 3 (ЛЕС 3)

Теперь надо разобраться с Вашими вещами. Бросьте свои вещи где-нибудь, но так

чтобы их можно было найти. Идите на два экрана направо и получите по голове. Вы очнетесь в доме волщебницы Занхи. После разговора, она попросит Вас принести волшебную воду. Возьмите пустую бутылку. Идите налево на три экрана. Здесь Вы встретите Малколма. Малколм взял из
фонтана волшебную лампу и Вам придется вернуть ее. Теперь Вам надо найти место с огнем. Это до конца вниз, до конца налево и до конца вверх. Когда Вы найдете это место используйте заклинание еще раз. Это последний раз, когда Вы его используете, поэтому можете смело его выбросить. Возьмите лампу и идите назад. Используйте лампу на фонтан и возьмите волшебную воду. Выпейте ее. Теперь у Вас есть голубой камень в амулете. Возьмите немного волшебной воды. Идите на три экрана направо к Занхе. Дайте воду ей. После еще одного долгого разговора, Занхи попросит Вас принести немного черники. Идите на два экрана налево. Здесь прекрасное место для того, чтобы оставить некоторые вещи. Такие как: изумруды, брилианты и т.д. Идите до конца на юг, до конца налево, вверх, до конца налево, вверх. Где-то здесь Вы найдете чернику. Возьмите одну ягоду. Идите обратно к Занхе, но она скажет Вам принести свежей черники. Идите и принесите ей еще черники - этого хватит. Положите черничку в горшок. Жидкость станет голубоватой.

Названия и рецепты приготовления различных зелий	Количество
ГОЛУБОЙ САПФИР + ЧЕРНИКА = ГОЛУБОЕ ЗЕЛЬЕ	1
КРАСНЫЙ РУБИН + КРАСНЫЕ ЭКЗОТИЧЕСКИЕ ЦВЕТЫ = КРАСНОЕ ЗЕЛЬЕ	2
ЖЕЛТЫЙ ТОПАЗ + ЖЕЛТЫЙ ТЮЛЬПАН = ЖЕЛТОЕ ЗЕЛЬЕ	1

Возьмите сапфиры, рубины, тюльпаны, топазы, яблоко в лесу 2. Розы и яблоко Вам пригодятся позже. Если Вы уже использовали драгоценности, они должны появиться снова. Не забудьте нажать на пурпурный камень перед тем, как войти в пещеру. Входите в пещеру. Идите до конца вниз и до конца влево. Берите все вещи. Чтобы взять Экзотические цветы, Вам надо вернуться к Занхе и нажать на ковер. Вы обнаружите секретный проход. Идите туда.

ОБЛАСТЬ 4 (ЛЕС 4)

Чтобы взять экзотические цветы, идтите вверх и направо. Цветы будут на берегу, где находятся статуи двух золотых единорогов. Возьмите один цветок. Теперь можно идти делать зелья. У Вас должно получится одно голубое, одно желтое и два красных. Снова идите в секретный проход: 2 экрана вниз, 1 экран влево, 2 экрана вниз, 1 экран вправо и 1 экран вверх.

Вы должны выйти к месту, где расположены большие зеленые кристальные башни. Смешайте голубое зелье с красным. В результате получится магическое пурпурное зелье. Смешайте красное с желтым зельем. Получится волшебное оранжевое зелье. Это все зелья, которые потребуются
Вам в игре. Вы можете поперемешивать остальные зелья, будут различные приколы, но в игре они Вам не пригодятся. Теперь Вам надо идти к королевскому кубку. Вы могли его увидеть во втором лесу.

Вернитесь к дому Занхи. Отсюда идите к фонтану. Идите вниз, а затем налево. Здесь в воздухе должен плавать грааль. Нажмите на голубой камень. Хммм.... Вы не взяли грааль, не так ли? Давайте вернемся на один экран направо. Откройте дверь. Выпейте пурпурное зелье. Вы внутри. Дайте животному яблоко. Выйдете и возьмите кубок. Когда у Вас будет кубок, пройдите к статуям единорогов и выпейте там оранжевое зелье.

ЗАМЕЧАНИЕ: убедитесь, что у Вас есть следующие вещи перед тем, как пить оранжевое зелье: ключ, роза, королевский кубок.

КРЕПОСТЬ И ОКОЛО НЕЕ.

На острове идите направо. Положите розу на могилу. Появится дух Вашей матери. Она заговорит с Вами. После разговора с ней у Вас
появится еще один, последний, красный камень в Ваш амулет. Направо на один экран. Идите в крепость. Нажмите на красный камень. Используйте ключ в замочную скважину.

В КРЕПОСТИ.

В крепости Вас встретит Малколм. Направо. Вверх. Налево. В фойе идите во вторую дверь направо. Направо. Вы в кухне. Возьмите скипетр. Уходите из кухни. В фойе, идите во вторую дверь налево - Вы в библиотеке. Выберите следующие книги: "O"pal, "P"otions. "E"nchantment, "N"ature. Возьмите корону и идите по ступенькам наверх. Налево. Вверх. Налево. Здесь Вы должны встретить Германа. Нажмите на желтый камень в своем амулете. Налево. Возьмите колотушку и сыграйте - До, Фа, Ми, Ре (зеленый, белый, золотой, голубой). Возьмите ключ из сейфа. Идите вниз, в большую дверь. Используйте золотой ключ на дверь. Идите в библиотеку и встаньте в полукруг. Секретная дверь откроется и Вы окажетесь в катакомбах. Налево-вверх, налево-вверх, налево-вверх, направо. Найдите путь в зеленое поле силы. Нажмите на голубой камень на амулете. Вверх. Налево. Нажмите на поддельный камень в земле. Возьмите ключ. Идите из катакомб и вернитесь в большую дверь. Используйте ключ в двери и войдите в нее. Используйте корону (середина). Используйте скипетр (лево). Используйте королевский кубок (право). Запишите игру. Дверь откроется. Малколм предупредит Вас. Направо. Нажмите камень невидимости на амулете. Идите в переднее зеркало.

ПОЗДРАВЛЯЕМ ! Вы закончили игру, если точно следовали решению.

THE INCREDIBLE MACHINE
1992 By SIERRA On-Line

Ядро скатилось с наклонной плоскости, ударило по перчатке, перчатка соскочила с пружины, ударила по теннисному мячикку, мячик покатился, упал на нижний этаж, покатился дальше, ударил по новой перчатке, перчатка сработала, ударила по ядру, ядро покатилось, упало, и попало на батут, и...

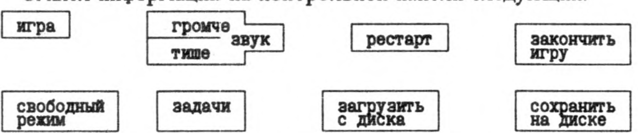
Дальше еще интереснее. Заканчивается тем, что кошка сьедает мышку.

Это пример одной из самодельных машин. В этой игре Вы делаете машины. Хотя, правильнее было-бы назвать их по другому, но воспользуемся оригинальным названием.

Попробуйте свои силы в деле создания таких машин.

При входе в игру Вы увидите котрольную панель. Игра может иметь два режима: режим решения задач и режим свободного творчества. После старта Вы оказываетесь в режиме решения задач.

Смысл информации на контрольной панели следующий:



В верху экрана выводится информация о режиме работы: номер и название задачи или режим свободного творчества.

Немного о задачах.

Вам надо найти решения ВСЕХ! задач по порядку. Это не так просто. Перемещайте стрелку "мышкой" или если ее у Вас нет (Вы не имеете "Мыши"?) клавишами управления курсора. Выполнение - левая клавиша "мыши" или SPACE, ENTER.

Сначала расмотрим свободный режим.

Войдите в свободный режим. Для этого установите курсор на гаечный ключ и нажмите левую клавишу. Компьютер спросит Вас, ДА или НЕТ. В этом режиме Вы можете изменить гравитацию и сопротивление воздуха. В этом режиме Вы можете записать на диск или загрузить с диска Ваши гениальные (?) машины. Теперь попробуем немного поработать. Нажмите на пункт <игра>, или на пустой экран справа. Вы увидели большой пустой экран слева и кое-что справа. Если нажать на верхний правый рисунок, то Вы запустите Вашу машину. Это Вам пока не нужно. Справа Вы тоже увидите две стрелки: налево и направо. Понажимайте на эти стрелки. Вы увидели, что колонка неких вещей меняется. Из этих вещей Вы и делаете машину.

Среди этих предметов найдите красный шарик. Установите курсор на этот шарик и нажмите левую клавшу "мыши". Переместите шарик куда нибудь на экран и опять нажмите левую клавишу "мышы". Хорошо. Теперь запустите машину (Как? Смотри выше). Шарик улетел за пределы экрана? Все Вы сделали свою первую машину. Теперь перейдите в контрольную панель и нажмите на <задачи>. Теперь еще раз нажмите на <задачи>. Вы увидели список задач. Те из них которые в зеленом цвете - они пройдены, а те из них которые в красном цвете - еще не пройдены. Найдите последнюю задачу которую Вы еще не решили, устанивите курсор на нее, нажмите левую клавишу "мыши", и вперед. В начале попробуйте решить первую задачу. Это не сложно.

Это все. Я не стал конкретно расказывать о каждом предмете. Иначе не интересно играть.

И еще. После того как Вы прошли очередной уровень компьютер сообщит вам пароль. Это пароль для следующего уровня. Зачем - догадаетесь сами.

Да о бомбе на контрольной панели. Это ПОЛНЫЙ рестарт игры.

Управление:

1-9, a-g	Сменить музыку в свободном режиме
ALT-V	Версия игры (только в контрольной панели)
TAB	Переместить курсор быстро
UP,DOWN,LEFT,RIGHT	Перемещение курсора по экрану
SPACE, ENTER	Выполнить действие
ESC	Возврат в Контр. панель
X, Y	Вращать фигуру
"+", "-"	Размер фигуры

WARLORDS - 2

Эта игра понравится тем кто любит потягаться с противником в тактике и стратегии ведения боевых действий на пересеченной местности.

Главная задача в этой игре состоит в том, чтобы захватить все замки. Это довольно трудно сделать. В начале игры Вы выбираете силу противника и количество играющих. В игру могут играть до восьми человек: После загрузки игры на экране появляется меню где Вы можете выбрать семейство за которое будете воевать. Всего в войне принимают участие 8 семейств: The Sirians, Storm Giants, Grey Dwarves, Orcs of Kor, Elvallie, The Selentines, Horse Lords, Lord Bane. С помощью клавиш F1-F8 Вы можете выбрать кто будет играть за каждое семейство и уровень игры компьютера.

1 - HUMAN - человек (играете Вы сами или Ваши партнеры!);
2 - KNIGHT - рыцарь - играет компьютер (самый слабый);
3 - LORD - лорд - играет компьютер;
4 - BARON - барон - играет компьютер;
5 - WARLORD - лорд войны - играет компьютер (матерый такой лорд, самый сильный).

Если Вы играете один, то установите на выбранное Вами семейство опцию HUMAN (человек), для остальных семейств установите какой Вы хотите уровень мастерства

данного семейства KNIGHT-WARLORD.

Выбрав силу противника подведите стрелку курсора к кнопке START и нажмите левую кнопку "мыши" (S). На экране Вы увидете две карты, слева нормальный вид местности, а справа общий вид континента на которым Вы будете воевать.

Между двумя картами находится полоска с изображением кнопок:

1) **DEF** - если воин выделен и Вы нажимаете эту клавишу, то после начала нового дня компьютер больше к нему не возвращается.
2) **QUIT** - Аналогично DEF, только для одного дня.
3) **NXT** - после того, как ходы у выделенного воина кончаются - переход к следующему.
4) **CTR** - расположение выделенного воина точно в центре.
5) **Щит и меч** (рисунок) - перенаправление выпуска продукции.
6) **Крест** (рисунок) - снятие выделения вокруг воина.

На карте континента сначало ничего не понятно, только поиграв немного начинаешь понимать значение знаков и цветов. Немного облегчу Вашу задачу. Темнокоричневым цветом обозначены горы (через них можно только перелетать). Светло-коричневым обозначены холмы. Синим обозначены реки, озера и море. Темно-серыми линиями показаны дороги. Светло-зеленым показаны поля, а темно-зеленым - леса. Большими серыми квадратами обозначены замки. Когда замки занимают, то квадраты окрашиваются в цвет войска занявшего замок. Так, что в процессе игры можно смотреть кто сколько занял замков и где они. Маленькими серыми квадратиками обозначены башенки (обозначают границу королевств) и места где можно найти нечистую силу и магию (сундуки и развалины).

Теперь о самой игре. Аналогом этой игры является известная игра "KINGS BOUNTY", в ней графика похуже и замков поменьше, но зато четыре континента и побольше всяких прибамбасов. Тем кто играл в "KINGS BOUNTY" будет легко разобраться в этой игре.

Перед началом самой игры компьютер делает ходы Вашими противниками, а потом курсор останавливается на Вашем родовом замке. Перед Вами на левой части экрана возникает Ваш замок и Вы собственной персоной (Герой) стоите в развивающемся плаще и осматриваете поле будущей битвы. Но, собственно, ничего особенного там не видите. Противник далеко, но не расслабляйтесь, он у Вас шустрый.

Перед тем, как пойти в поход на иноверцев, Вы должны организовать в своем замке (как впрочем и в захваченных замках) военкомат, который будет заниматься подготовкой бойцов. Для этого нужно подвести курсор на замок (он превратится в красную башенку) и нажать левую кнопку мыши. Снизу экрана появятся изображения и характкристики бойцов, которых может предоставить Вам замок. Справа находится меню, на котором производятся опереции связанные с призывниками:

Prod - производить в этом замке;

Loc - производить в другом замке, предварительно захваченном Вами (для этого надо выбрать замок на карте, навести на него курсор, при появлении в области замка маленькой башеньки надо нажать на кнопку мыши);

Stop - прервать выпуск войска;

Exit - выйти.

Если на квадратик нажать еще раз,то появится картинка вида воина и его характеристика. В характеристике: Его название; Move - количество ходов, которых может пройти воин; Strength - его сила.

Далее можно отправляться в путь. Желательно идти по дороге, так как по ней можно дальше уйти. Поля, леса и холмы очень сильно тормозят движение.

Вам нужно захватить как можно больше замков, чем больше Вы их захватите, тем больше Вы сможете произвести бойцов. Вы также можете находить магию и нечистую силу (это дает Вам таких бойцов, что любой полководец от зависти сгрыз бы у себя оба локтя и одну коленку).

Сам процесс игры в начале тоже не очень понятен. Немного разьясню. Вам нужно подвести курсор на бойца которым Вы хотите ходить и нажать кнопку мыши. Вокруг воина появится квадрат, а курсор превратится в стрелку, которой Вы можете задавать направление движения. Каждый боец имеет ограниченное количество шагов и когда все ходы сделаны вместо курсора появляется знак вопроса. Не пугайтесь, отвечать ни на какие вопросы не надо. Это как бы безмолвный вопрос:

После того как Вы произвели все свои действия (переместили свои войска). Подведите стрелку курсора вверх и у Вас появится меню: выберите опцию "TURN" (начать новый день). Обычно новый день начинают, когда все Ваши бойцы уже не могут ходить. При начале нового дня компьютер ходит своими игроками, а потом в игру включаетесь Вы. В этой игре можно не только ходить. Можно плавать и летать на симпатичных дракончиках и конях. Вот так Вы двигаетесь, наслаждаетесь природой, захватываете замки и наконец-то встречаетесь с противником. Если Вы чувствуете в себе силы, то подойдите вплотную к противнику и нападайте. На месте боя появляется облако и раздается лязг мечей. Потом на основном экране появляются выстроеные друг против друга противники. Они начинают исчезать и у кого останутся бойцы, тот и выиграл битву. Отдельных бойцов Вы можете объединять в армию. Для объединения в армию всех бойцов необходимо подвести в одну точку и быстро два раза нажать левую клавишу мыши. Армия перемещается на растояние, которое соответствует перемещению бойца с минимальным количеством ходов, входящим в эту армию.

УПРАВЛЯЮЩЕЕ МЕНЮ:

ABOUT

about warlords - версия игры и информация о игре ("?").

GAME

observe on,off - включить обзор да, нет (ALT-O)
sound on,off - включить звук да, нет (ALT-M)
save game - сохранить игру (ALT-S)
load game - загрузить сохраненную игру (ALT-L)
quit - выйти из игры (CTRL-Q)

ORDERS

build - построить башню (B)
capital - показывает столицу (C)
disband - распустить армию (при нехватки золота для выпуска армии) (Q)
raze - разрушить город (когда силы нападающего на город противника слишком велики) (R)

REPORTS (для всех княжеств)

armies - количество и расположение армии (A)
cities - количество захваченных городов (S)
gold - количество золота (G)
hatreds - количество участвующих в войне княжеств (меч - участвует; надгробная плита - побежден) (H)
productions - количество выпускаемых воинов (P)
winning - количество побед (W)

HEROES

drop - бросить магию (D)
find - найти ГЕРОЕВ (F)
inv - использовать магию (I)
search - найти магию (встать на сундук или развалины) (Z)
take - взять магию (T)

VIEW

stack - объединять воинов (Когда выделен один воин - вокруг него движется маленький квадрат. При помощи этой команды можно слить несколько воинов воедино и

ходить сразу всеми. Слева в рамке зеленый квадратик - воин входит в войско; красный - не входит.) (M)

production - контроль продукции (Можно посмотреть продукцию любого города, изменить ее, посмотреть те города, в которые по локации передается выпуск воинов) (L)

heroes - контроль ГЕРОЕВ (Его имя, сила, окружение, магия, вероятность выигрыша в сражении) (K)

ruins - оставшиеся развалины и сундуки, содержащии магию и "нечистую силу" (J)

control - контроль за игроками (Human - изменение играющих; Enhance - увеличение их силы; (O) Observe - контроль ходов (зеленый цвет - видеть передвижение войск выбранного князя, красный - нет); Intense Combat - увеличение силы князей, за которых играет компьютер)

TURN

end turn - начать новый день (ALT-E).

Клавиши управления:

Для тех у кого нет "мыши" ниже приводятся клавиши управления кроме тех которые указаны в управляющем меню в скобках.

1 - перемещение указателя на карте вниз-влево.
2 - перемещение указателя на карте вниз.
3 - перемещение указателя на карте вниз-вправо.
4 - перемещение указателя на карте влево.
6 - перемещение указателя на карте вправо.
7 - перемещение указателя на карте вверх-влево.
8 - перемещение указателя на карте вверх.
9 - перемещение указателя на карте вверх-вправо.
ENTER - эта клавиша используется для фиксации кнопок, выбранных бойцов и других пунктов меню.
F1 - переход в управляющее меню.

При назначении выпускаемой продукции, около каждой кнопки с изображением воина, стоит функциональная клавиша F1, F2 и т.д. Нажатие этой клавиши обозначает выбор данного воина. Быстрое, двойное нажатие этой клавиши показывает на экране характеристики бойца. Курсорные клавиши используются для перемещения по меню.

WOLF 3-D

1991-1992 by APOGEE Software

Концлагерь. В тайне он изготовил нож... Однажды представился удобный случай, и он убил охранника, забрал его пистолет. Он убежит из концлагеря, но вначале он перестреляет всех фрицев, которых встретит...

Таков вкратце смысл первого начала игры.

С основным меню, я думаю, Вы разберетесь сами. Я опишу эпизод первый. Вам нужно пройти 10 уровней и вырватся на свободу. Вы встретите солдат, эссесовцев (они в синей форме), в других эпизодах кое-кого еще. В конце каждого эпизода Вам надо убить "крутого" парня. Старайтесь переходить на следующий уровень с полным набором патронов и не раненным. Дело в том, что иногда встречаются уровни, где Вас просто пристрелят. На этих уровнях просто очень мало аптечек, а очень много эссесовцев! Застрелив фашиста, вы можете взять у него патроны. Обычные двери открываются просто. Встаньте напротив двери и нажмите клавишу <open_door>.

Кроме обычных дверей, есть и скрытые. Скрытые двери ничем не отличаются от обычной стены. Скрытые двери открываются точно так же, как и обычные двери. Скрытые двери обычно находятся, или в конце коридора, напротив статуй, - в общем поиграв Вы будете легко находить их. Всегда старайтесь найти все скрытые двери.

Есть еще и двери которые открываются, только тогда когда Вы найдете ключ. Вы можете найти два ключа. Так, что не расстраивайтесь, когда Вы имеете один ключ, а дверь не открывается. Идите и ищите второй ключ. (Не забудьте о скрытых дверях!)

Чтобы перейти на следующий уровень, надо найти лифт. На первом уровне есть второй лифт на уровень 10. Это секретный уровень. (Подсказка: ищите секретные двери! недалеко от лифта на уровень 2)

Вы можете найти тарелку с едой, миску с едой для собак. Они немного повысят Вашу жизненную енергию. Если Вы найдете воздушный шарик, знайте - он полностью восстанавливает Вашу энергию.

Вы можете найти патроны. Их назначение ясно.

Об оружии. В начале у вас пистолет. Когда у Вас кончатся патроны, Вам придется орудовать ножом. Как только, Вы найдете патроны, Вы опять будете стрелять из того оружия, что у Вас было до этого. Также Вы можете найти автомат и пулемет. Пулемет - классное оружие. Только один выстрел обходится Вам в два патрона.

Гуляя, не забывайте собирать драгоценности. Это и сундуки, и короны...

Не вырывайтесь, сломя голову, за угол коридора. Разница в силе выстрела обычно относится к Вашему противнику, а не к Вам. Цельтесь точнее. И вообще - посмотрите RAMBO I, II, III. Не помешает. Научитесь, как правильно вести бой на уничтожение противника. Почаще сохраняетесь. Поймете когда Вас убьют в 2-х шагах от лифта.

Управление.

Идти вперед - <up_key>

Идти назад - <down_key>

Повернится налево - <left_key>

Повернутся направо - <right_key>

Бежать - удерживать клавишу <run_key> и, не отпуская ее, нажимать клавишу перемещения вперед, назад, налево, направо.

Открывайте все двери клавишей <open_door>

Брать предметы: патроны, еду, ключ и т.д. - просто пройтись по ним

Перейти на следующий уровень - войти в лифт и нажать клавишу <open_door>

SPACE - удар ножом, стрельба из пистолета, автомата, пулемета

F1 - помощь

F5 - изменить размер окна (попробуйте-поймете)

F2 - записать игру на диск

F7 - быстро записать (здесь не спрашивается имя сохраняемой игры)

F3 - загрузить игру с диска

F8 - быстро загрузить игру (здесь не спрашивается имя сохраняемой игры)

ESC - возврат в меню и выход из меню в DOS

О клавишаах <up_key>, <down_key>, <left_key>, <right_key>, <run_key>, <open_door>. Эти клавишы Вы можете изменить сами по своему усмотрению в пункте меню CONTROL.

Наиболее удобные установки клавиш управления:

<up_key>	- UP
<down_key>	- DOWN
<left_key>	- LEFT
<right_key>	- RIGHT
<run_key>	- SHIFT
<open_door>	- CTRL
<fire_key>	- SPACE

P.S.: Мне не ясно назначение клавиши <Strafe>, вроде-бы используется для удара ножом.

ZAK

Цель этой игры спасти Землю на которую напали инопланетяне. Они собираются запустить дьявольскую машину. Она распространяет энергию, которая делает людей безумными. Вы должны остановить эту машину смерти. Если Вы хотите более подробно узнать об инопланетянах, то в начале игры перейдите в другую комнату здания. В ней будут передаваться новости дня. В новостях будут показывать ясновидящую девочку, которая узнала, что Земле угрожает опасность. Во всех комнатах здания Вы должны брать все, что только можно взять, в процессе игры все это Вам пригодится. Когда Вы собрали все, что Вам понадобится, то выходите на улицу и зайдите в магазины, покупайте все, что сможете. Но если Вы у себя дома не взяли кредитную карточку, то Вы ничего не сможете купить и даже уехать на автобусе.

Для того, чтобы взять кредитную карточку, Вы должны извлечь ее из под стола. Вам понадобится пройти на кухню, взять там нож и уже ножом, в первой комнате, взять кредитную карточку.

Чтобы уехать в аэропорт на автобусе нужно сначала использовать KAZO - это будильник, чтобы разбудить шофера. Откроется дверь и Вы должны войти в автобус и положить кредитную карточку в контрольную машину. Затем дверь закроется и автобус поедет в аэропорт.

В аэропорту Вы должны купить у кассира билет и сесть на самолет. Находясь в самолете желательно набирать всякие принадлежности, но опасайтесь стюардессы.

Управлять "собой" очень просто. Нужно выбрать клавишами курсора соответствующую команду, которая распологается в нижней части экрана и показать активной стрелочкой, куда ее нужно применить.

Клавиши управления:

LEFT - влево;
RIGHT - вправо;
UP - вверх;
DOWN - вниз.

Новые игры для IBM

* Любая форма записи (в том числе и на дискетах заказчика)
* Приобрести игры можно на Митинском радиорынке место номер I-83 (Дупанов Алексей)
* Все игры не ниже 286/VGA

Акционерное общество закрытого типа "АКВАРИУМ"

Выполнит следующие работы:

* Подготовка оригинал-макета;
* Издание печатной продукции за счет средств заказчика;
* Размещение рекламы в своих изданиях;

Рассмотрим любые деловые предложения телефон для справок 947-56-78 или 475-49-17

VSK
ИГРЫ
И ПРОГРАММЫ ДЛЯ
IBM PC AT-286,386,486

* Запись производится на дискетах 5,25" и 3,5" (возможна запись на дискетах заказчика)
* Широкий ассортимент, качество, консультации, выезд к клиенту.

Телефон 403-15-25 Евгений Алексеевич

* Музыкальные сопроцессоры для компьютеров совместимых с ZX-SPECTRUM (AY-3-8910, AY-3-8912).
* Любые звуковые карты для IBM PC.

Телефон 243-61-41 (Георгий).

Самые новые
и лучшие игры
для IBM

Вы не пожалеете обратившись к нам

Телефоны: 498-59-30 и 498-59-48

ISBN 5—85734—028—4

Компьютерные игры
Выпуск 3

ЛР № 061721 от 23.10.92
Формат 60×84/16, объем 11,0 печ. л.,
тираж 25 000 экз., заказ 5178.

АО «Аквариум». 125319, г. Москва, а/я 46.
Издательство «VA PRINT»

Отпечатано с готовых диапозитивов на Книжной фабрике № 1
Комитета РФ по печати.
144003, г. Электросталь Московской обл., ул. Тевосяна, 25.